13

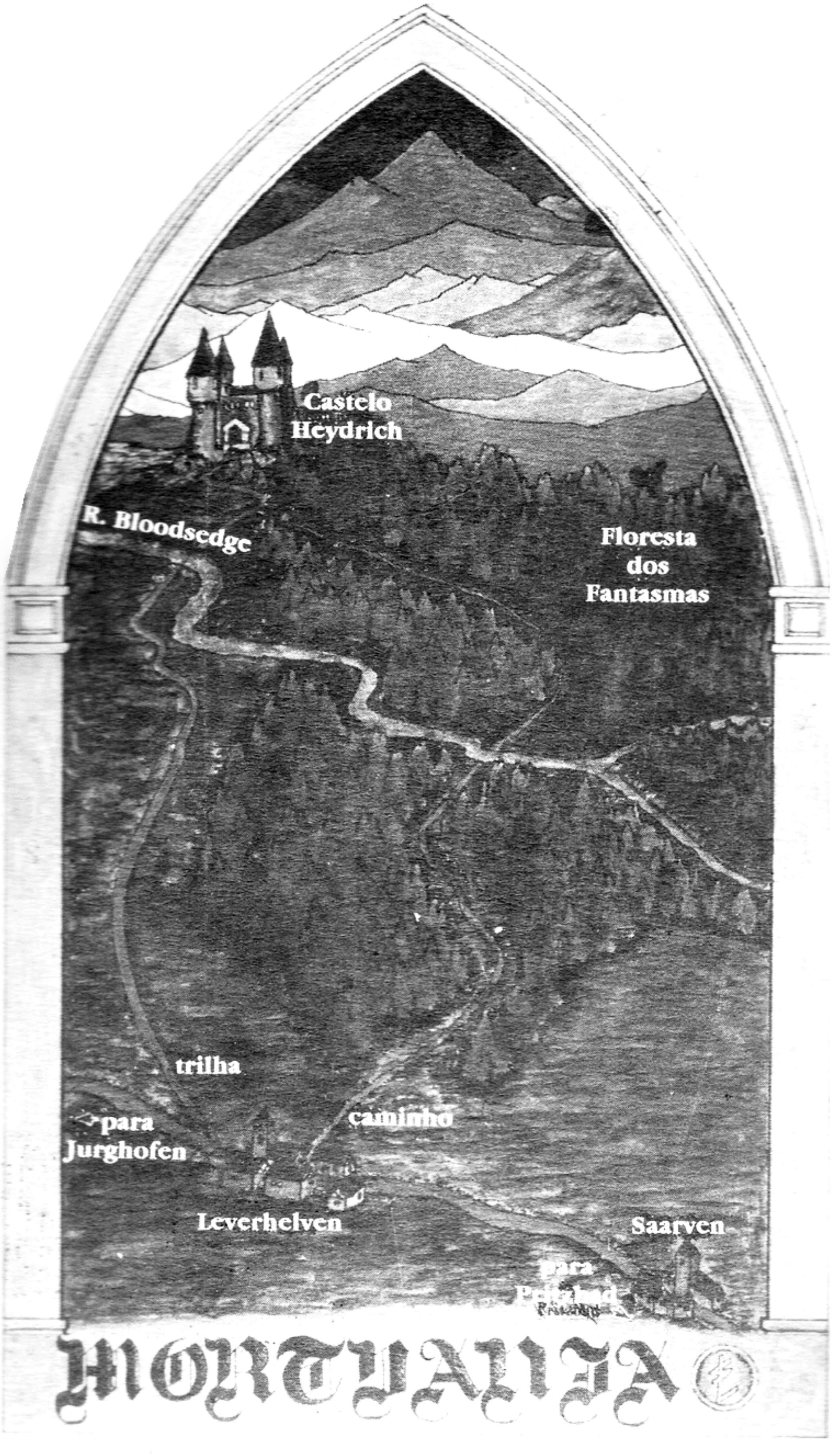
Steve **JACKSON**
Ian **LIVINGSTONE**

APRESENTAM

A CRIPTA DO VAMPIRO

AVENTURAS FANTÁSTICAS

TM


Castelo
Heydrich
R. Bloodsedge
Floresta
dos
Fantasmas
trilha
para
Jurghofen
caminho
Leverhelven
Saarven
para
MORTVANIA

A CRIPTA DO VAMPIRO

Você viajou para as distantes montanhas de Mauristatia à procura de lendárias riqueza e fortuna. Parando em uma solitária hospedaria de troca de cavalos para passar a noite, fica intrigado pela hostilidade dos habitantes locais. Então, uma velha mulher quebra o silêncio e lhe conta seu terrível segredo. Eles vivem em constante temor por suas vidas... e suas almas.

Toda a cidade vive sob a tirania do maléfico Conde Heydrich. Pessoas desaparecem, para nunca mais serem vistas, mas todos sabem que elas foram levadas ao castelo, onde têm uma morte terrível nas mãos do sedento Conde e seus maléficos lacaios.

A neta da velha mulher acabou de ser pega e você deve responder a seus apelos. Você sabe que é uma tarefa perigosa e difícil, mas é preciso destruir o mal que assombra este lugar ou então encontrar um terrível fim.

Dois dados, um lápis e uma borracha são tudo de que precisa para embarcar nesta eletrizante aventura, completa, com um elaborado sistema de combate e uma *Folha de Aventuras* para anotar seus ganhos e perdas.

Muitos perigos o aguardam e seu sucesso não é garantido. VOCÊ é que decide que rotas seguir, que perigos enfrentar e contra que adversários lutar.

Steve Jackson and Ian Livingstone

apresentam:

A CRIPTA DO VAMPIRO

Keith Martin

Ilustrações de Martin McKenna

EDITORA

MARQUES SARAIVA

Título original em inglês
VAULT OF THE VAMPlRE

Publicado por Penguin Books Ltd,
Harmondsworth, Mindlesex,
England.
Copyright concepção © Steve Jackson and Ian Livingstone, 1989.
Copyright texto © Keith Martin, 1989.
Copyright ilustrações © Martin McKenna 1989.

Direitos Exclusivos para Brasil adquiridos por
Marques Saraiva Gráficos e Editores Ltda.

ISBN: 85.85238.44:5

Tradução:
LiIia Oliveira

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO
7

FOLHA DE AVENTURAS
12

HISTÓRICO
13

CRIPTA DO VAMPIRO
15

INTRODUÇÃO

Antes de embarcar nesta aventura, você primeiro deve determinar suas forças e fraquezas. Use dois dados para determinar seus valores iniciais de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE. Na página 12 encontra-se uma *Folha de Aventuras* que você deve usar para anotar os detalhes de sua aventura. Nela, encontrará lugares onde anotar seus valores iniciais e as mudanças que acontecerão no decorrer da aventura.

Anote seus valores na Folha de Aventuras usando lápis, ou então, use a *Folha de Aventuras* avulsa fornecida com o livro. Você pode precisar fazer mais de uma tentativa para completar esta aventura com sucesso.

Habilidade, Energia, Sorte e Fé

Jogue um dado. Some 6 ao resultado e anote o total no quadro HABILIDADE da *Folha de Aventuras* (este valor estará entre 7 e 12).

Jogue dois dados. Some 12 ao resultado e anote o total no quadro ENERGIA da *Folha de Aventuras* (este valor estará entre 14 e 24).

Jogue um dado. Some 6 ao resultado e anote o total no quadro SORTE de sua *Folha de Aventuras* (este valor estará entre 7 e 12).

Jogue um dado. Some 3 ao resultado e anote o total no quadro FÉ de sua *Folha de Aventuras* (este valor estará entre 4 e 9).

Por razões que serão explicadas mais adiante, os valores de HABILIDADEE, ENERGIA e SORTE mudam constantemente durante a aventura, e o valor de FÉ também pode mudar. Você deve manter um registro preciso de seus valores e de suas mudanças: por isso é que aconselhamos que escreva a lápis, com números pequenos e que sempre tenha uma borracha à mão. Mas nunca apague seus valores *Iniciais* (seria aconselhável escrever somente os valores *Iniciais* à caneta). Apesar de receber pontos extras de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE, esses acréscimos jamais podem ultrapassar seus valores *Iniciais,* exceto nas raras ocasiões em que receber instruções precisas para fazê-lo, em uma determinada referência. O valor de FÉ *pode* ultrapassar o valor *Inicial,* se ocorrerem eventos ou você encontrar artefatos mágicos que aumentem sua FÉ. Essas situações são explicadas nas referências em questão.

Sua HABILIDADE reflete sua destreza com a espada e habilidade geral em luta; quanto maior, melhor. Sua ENERGIA reflete sua constituição geral, seu desejo de sobreviver, determinação e musculatura; quanto maior ela for, mais tempo você poderá sobreviver. Sua SORTE indica se você é ou não uma pessoa naturalmente sortuda. Sorte e magia fazem parte da vida, no excitante mundo da fantasia a ser explorado! Seu valor de FÉ indica sua pureza de coração e o poder de suas crenças nas forças do bem. Um alto valor de FÉ permite-lhe obrigar certas criaturas maléficas a fugir de você quando sentem e temem sua bravura; mas isso também significa que são mais capazes de notá-lo e serem hostis! Você aprenderá mais sobre a importância de sua FÉ conforme for participando da aventura.

Magia

Durante sua aventura, você pode encontrar alguns itens mágicos, apesar de a princípio não perceber que são mágicos e tampouco ter certeza do que eles fazem! Tais itens podem - raramente - dar-lhe a capacidade de lançar um feitiço mágico; se você encontrar um item assim, receberá instruções sobre seu uso, na referência em questão. Mas, para começar, você não é um mago e sim um bravo guerreiro, então, você deve vencer seus inimigos com inteligência e coragem e o uso de sua espada!

Combates

Você muitas vezes chegará a referências onde receberá instruções para enfrentar algum tipo de criatura. Pode lhe ser dada uma opção para fugir, mas se não – ou se escolher atacar a criatura assim mesmo - você deve resolver o combate do modo descrito abaixo.

Primeiro anote os pontos de HABILIDADE e ENERGIA de seu oponente, em um dos Quadros de Encontros com Monstros, em sua *Folha de Aventuras.* Eles são fornecidos a cada encontro que ocorra. A seqüência de combate é a seguinte:

1. Jogue dois dados para o oponente. Some o total de HABILIDADE. Este é o total da Força de Ataque da criatura.

2. Jogue dois dados para você. Some o resultado a sua HABILIDADE atual. Este total é a sua Força de Ataque.

3. Se sua Força de Ataque for maior que a de seu oponente, você o feriu: siga para o passo 4. Se a Força de Ataque de seu oponente for maior que a sua, ele o feriu: prossiga para o passo 5. Se a Força de Ataque de ambos for igual, vocês conseguiram evitar o golpe um do outro: recomece nova Série de Ataque a partir do passo 1.

4. Você feriu a criatura, então, subtraia 2 pontos da ENERGIA dela (você pode usar sua SORTE para realizar um ferimento maior - veja mais adiante). Prossiga para o passo 6.

5. A criatura o feriu, então, subtraia 2 pontos de sua própria energia (você pode usar a SORTE para diminuir sua perda - veja mais adiante). Prossiga para o passo 6.

6. Faça os ajustes necessários para a criatura ou para você (e em seus pontos de SORTE, se a tiver usado - veja mais adiante).

7. Recomece nova Série de Ataque (repita os passos 1-6). Esta sequência continua até que os seus pontos de ENERGIA, ou os da criatura a quem está enfrentando, sejam reduzidos a zero (morte).

Enfrentando Mais de Uma Criatura

Se você encontrar mais de uma criatura em uma determinada situação, as instruções da referência dirão como resolver o combate. Algumas vezes você as tratará como um único monstro; outras você as enfrentará uma a uma.

Sorte

Várias vezes durante a aventura, em combates ou quando enfrentar situações em que possa ter sorte ou não (os detalhes são fornecidos nas próprias referências), você poderá apelar para sua SORTE a fim de tornar as coisas mais favoráveis para o seu lado. Mas tenha cuidado! Usar a SORTE é um negócio arriscado e se você não tiver sorte, os resultados podem ser desastrosos.

O procedimento para usar sua SORTE é o seguinte: jogue dois dados. Se o número obtido for *igual ou menor* que sua SORTE atual, você teve sorte e o resultado será a seu favor. Se, no entanto, o resultado obtido for *maior* que sua SORTE atual, você foi azarado e será penalizado.

Este procedimento é conhecido por *Testar sua Sorte.* A cada vez que Testar a Sorte, deve subtrair 1 ponto de seu total de SORTE atual, não importa qual seja o resultado final! Você logo perceberá que, quanto mais se apoiar na sorte, mais arriscada ficará sua aventura.

Se as coisas chegarem a um ponto em que sua SORTE seja reduzida a 1 ou zero, você será automaticamente azarado sempre que for forçado a *Testar sua Sorte.* Então tenha cuidado!

Uso da Sorte em Combates

Em certas referências do livro lhe será pedido para *Testar sua Sorte* e serão informadas as consequências de se ter sorte ou ser azarado. No entanto, em combates, você sempre tem a opção de usar sua SORTE para infligir um ferimento mais sério a uma criatura que você acabou de acertar ou para minimizar os efeitos de um ferimento que ela lhe infligiu.

Se acabou de ferir a criatura, pode *Testar sua Sorte* como descrito acima. Se tiver sorte, conseguirá infligir um ferimento sério à criatura e poderá subtrair 2 pontos extras da ENERGIA de seu oponente (ou seja, seu golpe causou-lhe a perda de 4 pontos de ENERGIA, em vez dos 2 pontos usuais). Porém, se for azarado, o ferimento foi um simples arranhão e você recupera 1 ponto da criatura (isto é, em vez de causar-lhe a perda de 2 pontos de ENERGIA, ela é reduzida em apenas 1 ponto).

Se a criatura o feriu, você pode *Testar sua Sorte* para tentar minimizar o ferimento. Se tiver sorte, conseguiu evitar receber toda a força do golpe e pode recuperar 1 ponto de sua própria ENERGIA(em vez do golpe da criatura causar-lhe a perda de 2 pontos de ENERGIA, a perda foi reduzida a apenas 1 ponto). Mas se for azarado, então você recebeu um golpe mais sério e perde 1 ponto extra de sua ENERGIA (ou seja, perde 3 pontos de ENERGIA).

Lembre-se que você deve subtrair 1 ponto de sua própria SORTE sempre que *Testar sua Sorte.*

Recuperar Habilidade, Energia e Sorte

Habilidade

Seus pontos de HABILIDADE não mudarão muito durante a aventura. Ocasionalmente, lhe serão dadas instruções em uma referência para que a aumente ou diminua. Uma Arma Mágica pode aumentá-la – mas lembre que se pode usar apenas uma arma de cada vez! Você não pode ganhar 2 bônus de HABILIDADE por estar carregando duas espadas Mágicas. Seus pontos de HABILIDADE só podem exceder seu valor *Inicial* caso receba instruções específicas para fazê-lo.

Energia e Provisões

Seus pontos de ENERGIA mudarão muito durante sua aventura, conforme for enfrentando monstros e realizando tarefas árduas. Quando estiver próximo a seu objetivo, seu nível de ENERGIA poderá estar perigosamente baixo e os combates poderão ser particularmente arriscados; portanto, tenha cuidado!

Sua mochila contém Provisões para dez refeições. Você pode descansar e comer sempre que não estiver em combate. Fazer uma refeição recupera 4 pontos de ENERGIA. Quando comer, some 4 pontos a seu valor atual de ENERGIA e diminua 1 ponto de suas Provisões. Em sua *Folha de Aventuras,* é fornecido um quadro em separado para as Provisões. Lembre-se que você tem um longo caminho a percorrer, então use suas Provisões com sabedoria! Lembre-se também que seus pontos de ENERGIA só podem exceder seu valor *Inicial* se você receber instruções específicas para isso.

Sorte

Seus pontos de SORTE também mudarão bastante durante a aventura, conforme você *Testar sua Sorte;* acréscimos a seu total de SORTE também podem ser feitos quando tiver tido sorte em um determinado momento; os detalhes são fornecidos nas referências do livro. Lembre-se que, assim como seus valores de HABILIDADE e ENERGIA, seus pontos de SORTE só podem exceder seu valor *Inicial* se receber instruções específicas para fazê-lo.

Fé

Sua FÉ pode ser abalada por certos perigos enfrentados durante sua aventura, mas também pode ser aumentada quando for vitorioso em combates especialmente perigosos e quando encontrar certos objetos e relíquias do Bem. Seus pontos de FÉ podem ultrapassar o valor *Inicial.* Você descobrirá exatamente como funciona a FÉ quando encontrar certas criaturas durante sua aventura, e também receberá instruções quanto a isto nas referências relevantes.

Aflições

A aventura em que está para embarcar é muito arriscada: monstros e armadilhas não são os únicos perigos a serem enfrentados! Você pode ser assediado por certas Aflições em algum estágio - maldições ou outras desvantagens de natureza ainda mais sinistra. Não estragaremos a surpresa dizendo-lhe exatamente o que são; basta dizer que, se sofrer de uma ou, mais Aflições, receberá instruções nas referências em questão. Felizmente, é possível livrar-se delas - se for corajoso, sábio e tiver sorte! Aflições podem ser anotadas no quadro Aflições de sua *Folha de Aventuras* quando nelas incorrer - poderá usar uma borracha para apagá-las depois, se tiver bastante sorte para livrar-se delas!

Equipamento

Você iniciará a aventura com um mínimo de equipamento possível, mas encontrará outros itens no decorrer de suas viagens. Você está armado com uma espada e está vestindo armadura de couro; também carrega um escudo. Tem uma mochila onde colocar suas Provisões e os tesouros que possa encontrar. Você leva também uma lanterna, que pode ser usada para iluminar seu caminho, caso seja necessário.

Dicas para o Jogo

Sua jornada será perigosa e você poderá falhar em sua primeira tentativa. Faça anotações e desenhe um mapa enquanto faz explorações - este mapa será de grande valia em aventuras futuras e lhe permitirá progredir rapidamente para os setores não explorados.

Nem todas as áreas contêm tesouro: algumas possuem apenas armadilhas e criaturas que, sem dúvida alguma, você conseguirá vencer. Você pode muitas vezes tomar rotas inúteis durante sua busca e, apesar de avançar para seu destino final, não há qualquer garantia de que encontrará o que está procurando.

Seja muito cuidadoso ao *Testar sua Sorte,* a menos que uma referência diga para usá-lo! Geralmente, quando for *Testar sua Sorte* durante uma luta, faça-o somente se for para manter-se vivo, caso o golpe de uma criatura vá matá-lo (desde que reduzir o efeito do golpe da criatura o mantenha vivo). Não *Teste sua Sorte* para tentar causar um ferimento extra em seu inimigo, a menos que isso seja imprescindível! Pontos de SORTE são preciosos!

Você notará que as referências não fazem sentido se lidas em ordem numérica. É essencial que leia somente as referências que lhe são indicadas. Ler as outras referências pode causar confusão e certamente diminuirá a diversão e surpresa do decorrer do jogo.

O verdadeiro caminho para o sucesso da aventura envolve um mínimo de riscos; qualquer jogador, não importa se seus valores *Iniciais* são fracos ou baixos, será capaz de lutar e chegar ao final com glória.

Que a sorte dos deuses esteja com você na aventura que o aguarda!

FOLHA DE AVENTURAS

HABILIDADE *HABILIDADE INICIAL =*	ENERGIA *ENERGIA INICIAL =*	SORTE *SORTE INICIAL =*
FÉ	FEITIÇOS	AFLIÇÕES

ITENS DE EQUIPAMENTO

TESOURO

NOTAS

PROVISÕES

QUADROS DE ENCONTROS COM MONSTROS

Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*
Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*
Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*
Habilidade = *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*	*Habilidade =* *Energia =*

HISTÓRICO

Rumores de grandes riquezas e tesouros o levaram para oeste de Femphrey, no Mundo Antigo, à terra proibida de Mauristatia, lar dos inescaláveis picos cheios de gelo e neve, obscurecidos por grandes faixas de gélida bruma. O clima é frio e úmido e você usa peles para manter-se livre do frio. Encurvado em um coche balançante que segue para norte em direção a Mortvania, você se pergunta se há fundamento nos rumores ouvidos; o povo da vizinhança se alimenta e veste mal, e este não lhe parece um lugar de grandes riquezas! Mas talvez isso signifique que os tesouros ainda estejam escondidos e que nenhum cidadão local os tenha encontrado...

Você é sacudido de seus pensamentos quando a carruagem faz uma parada súbita. O cocheiro abre as portas e começa a baixar armas e bagagens de cima do teto. Você sai para uma penumbra sombria; uma densa neblina de inverno envolve a pequena cidade de Leverhelven, onde passará a noite. A taberna é pequena e sem nenhum luxo, mas a comida é quente e o vinho aquecido e adoçado é saboroso e refrescante. Mas o povo local, desconfiado de estranhos, pouco fala; após sua entrada, a porta da taberna é barrada, e as janelas já estavam trancadas. O lugar tem um estranho nome: o Hart's Blood (sangue de cervo em português) – mas esta não lhe parece uma região de caça, exceto para pegar ursos e lobos, por suas peles. Você pergunta ao taberneiro como a estalagem recebeu tal nome, e um silêncio mortal enche o aposento. Ele lhe dá as costas, recusando-se a falar com você; é estranho como uma pergunta educada e inocente pôde fazê-lo reagir de modo tão grosseiro. E mais, um homem sentado junto ao fogo vira-se - e cospe a seus pés!

Uma velha mulher envolta em xales e num roupão de camponesa olha para você e diz: "Furriners não sabe de nada." Você lhe paga uma bebida e lhe pede que conte mais - ela pelo menos está falando com você, o que é uma atitude mais amigável do que qualquer outra dos presentes no aposento. Ela bebe o vinho quente com gosto. "Não era Hart's Blood", estranho. Nunca a chamamos assim até que mudaram a tabuleta lá fora. Este é o Heart's Blood, vê, *h-e-a-r-t. (Heart* em inglês significa coração; *blood* significa sangue: *heart's blood,* neste caso, é o sangue do coração) É do que muitas pessoas daqui desistiram, do 'sangue de seus corações!'

O baixo murmúrio de vozes que começara, agora está completamente em silêncio. Muitas pessoas lançam olhares ferozes em sua direção e na da velha, e o taberneiro diz a ela para ficar quieta. Mas seu rosto está rosado pelo calor e pelo vinho, e ela diz que não permanecerá calada. "É o Conde, que seu coração negro seja amaldiçoado; pessoas somem da vila, somem mesmo, e nunca mais são vistas. O Conde as leva para o castelo, com certeza, e lá sofrem uma morte terrível. Terrível! Tem gente que já ouviu os gritos que vêm do lugar, gritos saídos das almas do inferno." Agora, há lágrimas correndo pelo rosto enrugado da velha. "E ele não levou minha neta, ainda ontem? Não vimos a carruagem e o cavaleiro sem cabeça na vila? Minha pobre Nastassia, uma garota tão bonita e boazinha, levada pelo próprio mal, e não há nenhum homem neste lugar, esquecido pelos deuses, que tenha coragem suficiente para ir ao castelo e salvá-la!"

Vozes constrangidas murmuram pelo aposento, enquanto fagulhas saltam no fogo; o crepitar da madeira em chamas parece enfatizar os apelos desesperados da velha mulher: “Eu lhe imploro, senhor, salve-a. Ela tem apenas 17 anos e não fez mal a ninguém...” e novamente se debulha em lágrimas.

Um homem alto e de cabelos ruivos levanta-se de uma mesa oposta e se aproxima; você vê que ele tem somente um braço, a manga direita de sua túnica está presa em seu peito. “Estranho, tomo-o por um viajante, à procura de aventura. O que a velha Svetlana diz é verdade: o Conde é uma alma terrível e má, e o Castelo Heydrich é um lugar de horror. Eu próprio teria tentado matá-lo, mas pela razão óbvia...” Você concorda quando ele olha para sua manga vazia. “Irá nos ajudar? Tenho um pouco de ouro de meus dias como guerreiro, e eu alegremente o darei se puder nos ajudar.” Os olhos de todos os presentes voltam-se em sua direção, implorando ajuda.

Você está quase concordando com a proposta quando a porta da taberna de repente se abre. As pessoas em seu interior gritam de medo quando um vento gélido chicoteia o aposento. Na bruma lá fora, você pode ver um coche negro com quatro corcéis negros empinando e relinchando, e no batente da porta encontra-se uma figura espectral. Dedos esqueléticos saem de mangas negras e ele acena - você! mas não diz nada – como poderia? *Ele não tem cabeça...*

Agora vá para a referência **1**.

1

Você segue a figura até as brumas envolventes. Ela pula para o assento do condutor do coche negro e a porta da carruagem se abre. Os corcéis empinam em expectativa, seu bufar tornando-se vapor no ar frio. Você vai:

Atacar o Cavaleiro Sem Cabeça? Vá para **201**
Entrar no coche? Vá para **174**
Ignorar o coche, e perguntar a alguém como chegar ao castelo? Vá para **148**

2

Você abre as portas de bronze e caminha por um bem iluminado hall de entrada que se encontra deserto. Mosaicos de chão e tapeçarias de parede vermelhos e negros dão à câmara uma aparência sombria, e por um instante você pensa ter ouvido um tênue lamento... Existem três saídas do hall. Você vai sair pela:

Porta para norte? Vá para **101**
Porta para leste? Vá para **256**
Porta para oeste? Vá para **60**

3

Você tem uma Espada Mágica? Se tiver, vá para **173**. Se não tiver,vá para **208**.

4

Você morde os biscoitos açucarados e crocantes com sua fina e escura camada de chocolate - e alcança o centro macio de sangue coagulado. A guloseima favorita do Conde, mas que o enoja e o deixa nauseado. Você fica trêmulo de horror; perca 1 ponto de FÉ.Você agora deve tentar a porta oeste; vá para **45**.

5

Assim que cruza o portal, você percebe um pentagrama no chão - tarde demais! Uma forma esfumaçada se materializa dentro dele, e um corcel espectral com olhos chamejantes, bafo de fogo, com uma fumaça nauseante, atira-se para a frente a fim de atacá-la. Você não tem tempo de fugir - deve enfrentar o terrível Corcel Demônio do Conde. Deve subtrair 2 pontos de sua HABILIDADE enquanto durar este combate, devido aos efeitos do bafo de fogo do Corcel, que o fazem tossir.

CORCEL DEMÔNIO HABILIDADE 8 ENERGIA 10

Se vencer, você não encontrará nada de interessante aqui. Você então vai:

Seguir para a Cripta?	Vá para **90**
Abrir as portas de bronze que dão para norte?	Volte para **2**
Abrir a porta que dá para sul?	Vá para **18**

6

Durante cada Série de Ataque até que mate a Névoa Vampira, você perderá 1 ponto de ENERGIA pela drenagem de sangue. Vá para **42** e continue a lutar!

7

Um raio de luar o atinge e você vê, com horror, que suas mãos estão cobertas por pêlo! Sente seus dentes crescendo, e quase começa a uivar para a lua! Esta transformação é muito dolorosa - perca 3 pontos de ENERGIA. Mude sua Licantropia para Aflição de Grande Licantropia em sua *Folha de Aventuras.* Você examina a torre, à procura de alguma coisa que possa ajudá-lo. Vá para **51**.

8

Você enfia a chave na fechadura e empurra a porta de modo a abri-la. Lá dentro, há uma fila de tumbas simples sem qualquer marca ou decoração, todas idênticas. Você tem uma sensação estranha; seus nervos estão formigando, e um riozinho de suor escorre de sua sobrancelha para dentro de um olho, fazendo-o piscar. Coça os olhos para clarear a visão e, quando olha novamente, vê uma pálida figura fantasmagórica flutuando em sua direção, avisando-lhe que prossiga. A aparição - aparentemente uma mulher - é jovem, de rosto lúgubre e parece muito determinada! Você pode fugir (vá para **59**) ou andar em sua direção (vá para **102**).

9

A criaturinha lhe pergunta se veio para ver seu mestre. Você confirma em concordância muda. “Bem, então não fique aí parado, entre! Ele não está muito ocupado - tenho certeza que as poções logo estarão prontas!” Você percebe que este é um laboratório de alquimista, e que a pequena criatura alada é mágica - um homúnculo. Ele gesticula para a porta sul, a qual você abre. Vá para **118**.

10

Trêmulo após a luta, você olha o caixão. Vencendo seu medo, abre-o. Ele está vazio, a não ser por uma fina camada de terra seca e negra em seu fundo. Você o vira, jogando terra no chão, e quebra a madeira com o punho de sua espada. No quadro de Notas de sua *Folha de Aventuras,* anote que destruiu um dos caixões de Reiner Heydrich! Ganhe 1 ponto de FÉ. Você sai da câmara. Pode tentar abrir a porta na ponta oeste do corredor (vá para **34**) ou seguir o corredor passando pela porta sul (vá para **31**).

11

Depois de vencer esses servos Mortos-Vivos, você vai:

Seguir pela cozinha principal em direção leste?	Vá para **282**
Sair e ir para a porta norte no corredor?	Vá para **332**
Sair e abrir a porta oeste no corredor?	Vá para **221**
Sair e seguir pela passagem leste, saindo do corredor?	Vá para **353**

12

Você sente uma onda de bem-estar vinda do item abençoado e sua ENERGIA retoma para seu nível *Inicial!* Vá para **35**.

13

Quando você se aproxima, um pequeno e envelhecido Gnomo corre de dentro de sua cabana para a luz cinzenta da madrugada e anda meio de lado até você, sorrindo de modo bastante malicioso. Ele lhe pede 2 Moedas de Ouro para levá-lo para o outro lado do rio, em seu barco, mas acrescenta que você pode ficar e dormir em sua cabana se o desejar - e você está muito cansado! Se Valderesse, a guarda-florestal, estiver com você, vá para **64**. Se ela não estiver, você vai:

Atacar o Gnomo? Vá para **113**
Aceitar sua oferta de um lugar para dormir e descansar? Vá para **211**
Pagá-lo e atravessar o rio? Vá para **162**

14

Você já tem uma Espada Mágica? Se tiver, vá para **82**. Se não tiver, vá para **61**.

15

Gunthar lhe dá um pouco de comida e vinho (recupere 4 pontos de ENERGIA perdida) e lhe conta sobre seu trabalho como curandeiro. Ele está bem consciente da malevolência de seu irmão e denuncia Reiner como uma criatura cruel e vil. Mas Gunthar diz não ser um lutador, e de modo algum poderia matar o próprio irmão! Gunthar parece esmagado pela maldade reinante no Castelo, quase em estado de desespero. Você corre o risco e diz que está aqui para acabar com Reiner Heydrich. Os olhos de Gunthar se iluminam de esperança, e ele diz que lhe dará a única coisa que possui que pode ajudá-lo. De dentro de um bolso cuidadosamente escondido em seu manto, ele tira um crucifixo de prata preso em uma corrente, acrescentando que ele será necessário para destruir Reiner. Junte o Crucifixo a seus Equipamentos. Você também precisará de uma estaca para perfurar o coração de Reiner quando ele estiver dormindo em seu caixão, mas Gunthar não tem nenhuma; você terá que encontrar uma em outro lugar. “A menos, é claro, que encontre a espada de Siegfried, Nightstar (em inglês, Estrela da Noite), mas ela está perdida há muitos anos” suspira ele. Você agora Vai:

Sair e abrir a porta oeste no patamar? Vá para **294**
Pedir ajuda a Gunthar com alguma Aflição, se tiver? Vá para **48**
Mostrar um livro a Gunthar, se tiver um? Vá para **317**

16

A garota corresponde a seu beijo. Infelizmente, isto significa enterrar firmemente os dentes em seu pescoço! Perca 2 pontos de ENERGIA.Você agora terá de enfrentar a garota; jogue um dado. O resultado é o número de Séries de Ataque que sua garganta continuará a sangrar, e você perderá 1 ponto de ENERGIA em *cada* Série enquanto durar o sangramento. Vá para **150** e lute.

17

Na presente situação, o único item útil é um Espelho Prateado. Se não tiver um Espelho Prateado, vá para **26**. Se tiver um Espelho Prateado, Reiner vai recuar. Isto lhe dá tempo de jogar Água-benta sobre ele se puder e desejar fazê-lo (vá para **216**), ou lance um feitiço (vá para **158**). Após ter feito isso, você ainda terá um pouco de tempo extra, pois o Vampiro hesita diante do Espelho Prateado. Você poderá dar-lhe um golpe de espada, causando-lhe a perda de 2 pontos de ENERGIA, ao iniciar uma luta de espadas, então tome nota! Se for logo atacá-lo com a espada, vá agora para **26**.

18

Você abre a porta. Está muito escuro lá dentro e precisa de sua lanterna para conseguir enxergar. Dando uma olhadela, pode ver sacos de grãos e alguns ratos fujões. Há uma porta na parede oeste deste depósito. Você vai:

Mover-se para a porta oeste do depósito?	Vá para **67**
Sair e aproximar-se da Cripta, se ainda não o tiver feito?	Vá para **90**
Sair e aproximar-se das portas ao norte do pátio?	Volte para **2**

19

A nuvem de gás passa lentamente por trás de uma tapeçaria na parede e lhe revela uma porta secreta. Abrindo-a, você descobre o último dos caixões de Reiner Heydrich; retirando-lhe a tampa, descobre o corpo do Vampiro, que se recompõe lentamente. Você tem um Crucifixo ou o Escudo da Fé, e *também* uma Estaca ou a Espada Mágica, Nightstar? Se tiver pelo menos *um* de *cada par* dos itens, saberá o que fazer, então vá para **32**. Se não tiver pelo menos um par dos itens, vá para **69**.

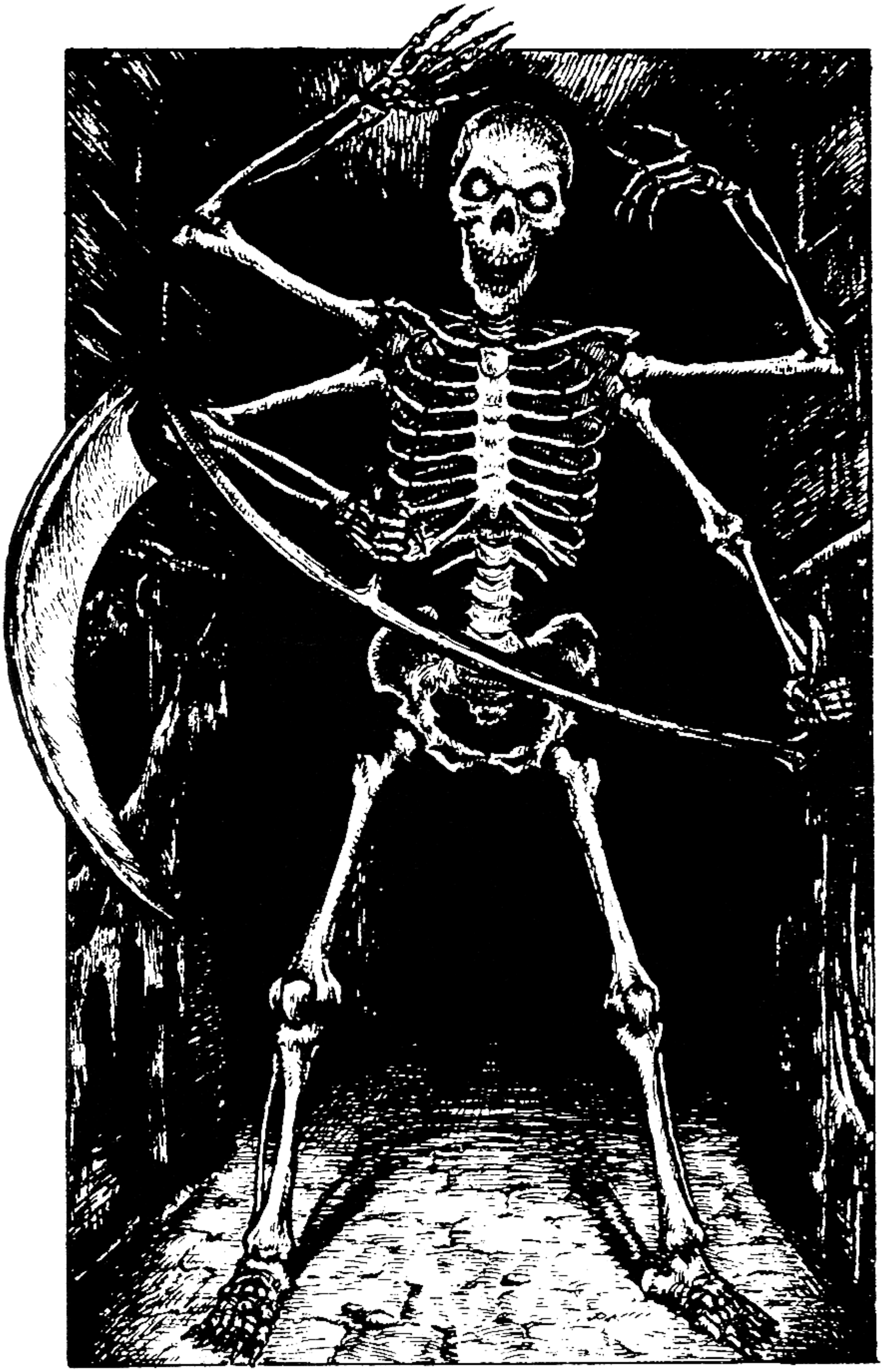
20

Você já conhece os artifícios de Katarina; ela tentou controlá-lo antes, mas você resistiu a ela na primeira vez - e é imune a quaisquer outros truques! Você ataca com sua espada, causando-lhe a perda de 2 pontos de ENERGIA.Vá para **106** a fim de terminar a luta.

21

Após ter vencido Wilhelm, você olha a incrível desordem reinante nesses aposentos. Você vai:

Examiná-los cuidadosamente?	Vá para **78**
Sair e abrir a porta leste oposta no corredor, se ainda não o tiver feito?	Vá para **118**
Sair e abrir a porta no final sul do corredor?	Vá para **252**
Retomar para o hall de entrada e lá abrir a porta norte?	Vá para **101**



22

O Thassaloss Maior é o mais poderoso de todos os guardiães do Conde. Quando enfrentá-lo, deve, em cada Série de Ataque, jogar mais um dado além dos dois dados usados em combate normal. Se o resultado for 1-5, um raio verde de frio intenso, saído das órbitas vazias do monstro, o enregela e você perde 1 ponto de ENERGIA.Você só evita esse raio se o resultado for 6. Isso ocorrendo, não importa quem tenha a maior Força de Ataque da Série de Ataque, portanto, o Thassaloss é um inimigo formidável!

THASSALOSS MAIOR HABILIDADE 10 ENERGIA 15

Se em algum momento desejar lançar um feitiço de Divisão (e puder fazê-lo), vá para **109**. Se em algum momento desejar lançar um feitiço de Raio de Jandor (e puder fazê-lo), vá para **125**. Se vencer, vá para **224**.

23

Água-benta não causa ferimentos em Katarina, já que ela não é de fato um Vampiro! Ela se agacha para evitar o vidro lançado e não tem tempo de contra-atacar. Lute com sua espada; se estiver usando Nightstar, pode exigir um bônus de apenas 1 ponto de HABILIDADE com esta espada. Retorne para **106**.

24

Suas mãos conseguem agarrar um arbusto na beirada do precipício rochoso, e isto o salva da morte certa, nas rochas pontiagudas lá embaixo. Você se ergue e, todo trêmulo, segue a estrada em direção ao Castelo. Há uma longa caminhada pela frente, portanto, jogue um dado. Se o resultado for 1 ou 2, vá para **362**. Se o resultado for outro número, vá para **73**.

25

Você examina os aposentos de Lothar, e após um certo tempo, encontra uma alcova escondida na parede, de dentro da qual retira uma Estaca de Prata e as Chaves do Castelão; acrescente os dois objetos a seus Equipamentos. Se já encontrou Katarina Heydrich e deseja levar o Livro das Espadas para ela, vá para **41**. Se não, você vai embora e segue para a porta no final sul do corredor; vá para **319**.

26

Você tem uma Espada Mágica? Se tiver, vá para **372**. Se não tiver, vá para **284**.

27

Quando atravessa cuidadosamente a soleira da porta, passa por um fio muito fino e extremamente bem escondido e o alarme soa, avisando o homem. Ele acorda e, não sem razão, avança sobre você com sua faca muito bem afiada; perca 2 pontos de ENERGIA.Você agora pode atacá-lo (vá para **77**) ou tentar conversar com ele - afinal, você ainda não o atacou, então ele pode até ouvi-lo (vá para **126**).

28

Antes que você acabe com ela, a detestável coisa morta-viva se transforma em uma nuvem de gás e flutua para longe! Se tiver um feitiço de Parede de Força e desejar lançá-lo, vá para **111**. Se não puder - ou não desejar lançar o feitiço, vá para **63**.

29

Que feitiço deseja usar? Será:

Parede de Força? Vá para **155**
Grande Ataque? Vá para **112**
Raio de Jandor? Vá para **395**

Se não tiver nenhum desses feitiços, vá para **164**.

30

O Ghoul monstruosamente grande se afasta de você, pingando saliva de seus restos de dentes enegrecidos. Você pode subir a escada de pedra oposta à porta (vá para **159**) ou pode atacar o Ghoul que recua (vá para **107**).

31

O corredor vira para sul, e você vê quatro portas a sua frente: duas para leste, uma para oeste e outra no fim do corredor, observando-o. Você vai:

Abrir a primeira porta para leste, que está mais perto de você? Vá para **58**
Abrir a segunda porta para leste? Vá para **227**
Abrir a porta na ponta sul do corredor? Vá para **319**
Abrir a porta para oeste? Vá para **114**

32

Com o símbolo da cruz no Crucifixo ou o Escudo da Fé, seguro diante de seu corpo, você enfia a ponta da Estaca ou de Nightstar no coração do Conde Reiner Heydrich. Manchas de sangue negro espalham-se sobre a seda branca que cobre o caixão e sobre suas mãos, mas você não relaxa seu golpe. Um guincho medonho sai da boca dele e as mãos, como garras, do Vampiro moribundo, agarram nas bordas do caixão, mas as soltam devagar. O corpo lentamente se transforma em pó. Finalmente o Conde juntou-se no inferno a seus ancestrais vampirescos. Ganhe 2 pontos de FÉ e 2 pontos de SORTE! Vá para **132**.

33

Quando você entra no sino da torre, um bando de morcegos se levanta e começa a voar diante de seu rosto. Você deve *Testar sua Sorte.* Se tiver sorte, vá para **86**; se for azarado, vá para **133**.

34

Você entra em uma suíte ricamente decorada, com mobílias cobertas com plush, carpetes, tapetes, tapeçarias e pinturas exóticas, e sacos cheios de pratos de ouro, cálices transbordantes de pedras preciosas, garrafas decorativas, ornamentos... este lugar está cheio de riquezas! Nele também há uma pessoa. Reclinada preguiçosamente em uma poltrona de braços, semelhante a um trono, e em meio a almofadas de couro, encontra-se uma jovem mulher surpreendentemente bela; seus cachos, negros e soltos, cobrem seus ombros e lhe emolduram o rosto fino e muito pálido. Um bracelete de esmeraldas circunda-lhe o pulso quando ela levanta um braço de dentro das dobras do vestido negro e gesticula para que você se aproxime. “É de bom tom bater primeiro, mas pode entrar” murmura Katarina Heydrich em uma voz rouca e sedutora. Você vai atacá-la (vá para **71**) ou conversar com ela (vá para **363**)?

35

“Você possui tudo que é necessário para destruir Reiner em seu caixão” diz-lhe suavemente o fantasma, “mas pode enfrentá-lo?” Você tem o Livro das Espadas? Se o tiver, vá para a referência que é metade do número da página mágica do livro (por exemplo, se a página mágica era **320**, então deve ir para a referência **160**). Se não tiver este livro, volte para **14**.

36

Pode tentar regatear com Karl-Heinz se assim o desejar; mas é preciso que *Teste sua Sorte* para fazê-lo. Se tiver sorte, vá para **134**; se for azarado, ou se não desejar arriscar-se em ofender Karl-Heinz ao tentar pechinchar, e preferir simplesmente alegar pobreza e oferecer-lhe um pagamento mais baixo, vá para **183**.

37

Tentar parar o barulho tocando no teclado não o leva a lugar nenhum, e você perde 1 ponto de ENERGIA devido às mordidas de rato que levou, enquanto fazia essa tentativa! Agora você vai:

Encontrar os foles que ligam o órgão?	Vá para **65**
Silenciar o órgão com algum objeto próximo?	Vá para **149**
Correr para a porta norte?	Vá para **335**

38

O dedo indicador da mão é levantado, de modo dolorosamente lento, e ele aponta para o sul. Pelo canto do olho, você vê uma cabeça humana presa, abrindo e fechando os olhos, aparentemente tentando falar, mas ela nada pode dizer. Novamente o dedo aponta para o sul e; por um instante, você pensa poder ouvir uma voz sussurrante dizer: “Socorro.” Então, os braços caem sem vida e a cabeça não se move. Isto é enervante; deve perder 1 ponto de FÉ e abandonar imediatamente sua busca. Você agora vai abrir a porta sul da junção em forma de T (volte para **8**) ou a porta leste (vá para **371**)?

39

Os lobos param para devorar a comida; reduza 2 refeições de suas Provisões. Você fecha a porta atrás de você e agora vai:

Seguir para a Cripta?	Vá para **90**
Abrir as portas de bronze que dão para o norte?	Volte para **2**
Abrir a porta para o sul?	Volte para **18**

40

O cão é um mastim selvagem, com grosso pêlo cinzento e grandes dentes amarelados, que late ferozmente e bata diante da possibilidade de tê-lo como refeição! Se escolher atacar o cão, em vez de tentar passar sorrateiramente por ele, você terá um golpe livre e poderá subtrair 2 pontos da ENERGIA dele antes de enfrentá-lo.

MASTIM HABILIDADE 7 ENERGIA 7

Se você vencer, pegue as 4 Moedas de Ouro que estão sobre a mesa (some-as a seu quadro de Tesouro) e um pouco de comida da bem provida despensa (some mais 4 Provisões a sua *Folha de Aventuras*). Você agora pode entrar no barco (vá para **138**) ou atravessar o rio (vá para **187**).

41

Você retorna para Katarina. Ela ronrona feliz com as notícias sobre a morte do Castelão. Pega o Livro das Espadas e lança um feitiço sobre ele. Chamas mágicas azuis atingem o tomo, mas ele não queima. Em vez disso, um estranho som retumbante ergue-se dele. Então o livro some e em seu lugar fica - nada! Katarina olha, horrorizada. “Maldito Reiner! Ele anulou meu contrafeitiço!” esbraveja ela, e seu rosto fica contorcido pela raiva. De repente, você se aterroriza com o que ela possa fazer em sua fúria e foge, seguindo para a porta na ponta sul do corredor; vá para **319**.

42

Como a névoa está a sua volta, é fácil atingi-la; some 1 ponto a sua HABILIDADE enquanto enfrenta a Névoa Vampira.

NÉVOA VAMPIRA HABILIDADE 7 ENERGIA 9

Se for atingido duas vezes, vá para **165**. Se vencer, volte para **10**.

43

Você coloca a grande chave de ferro na fechadura maciça e o pesado portão se abre. Descendo, a escuridão é profunda e você precisa de uma fonte de luz: sua lanterna ou uma Espada Mágica, sé tiver uma. Você desce os degraus de pedra, cobertos de poeira e cortados entre paredes cheias de teias e de limo. AS paredes têm uma decoração pálida e, em intervalos, rostos de gárgulas parecem olhá-lo de soslaio, ou é sua imaginação? Ratos correm ao longe; quando chega a um túnel no final dos degraus, nota uma pequena pilha de ossos que eles deviam estar remexendo. Não parecem ser ossos humanos. Com um arrepio, você caminha até chegar a uma porta, e a abre com suas chaves. A sua frente está um corredor no qual podem ser vistas portas e alcovas um pouco distantes. Você agora deve *Testar sua Sorte.* Se tiver sorte, vá para **147**; se for azarado, vá para **91**.

44

A Aparição recua guinchando, seus braços como garras movendo o ar, próximo a seu rosto, mas sua FÉ o protege! Você agora vê uma escada de madeira em espiral que sobe nesta câmara vazia e poeirenta. Você poderia escapar da Aparição por este caminho com facilidade; porém, já que ela é um ser do mal, você preferiria destruí-la. Você ouviu dizer, contudo, que somente uma arma mágica pode ferir uma Aparição, então, se não possui nenhuma, pode ser perigoso atacá-la! Você vai:

Atacar a Aparição malévola?	Vá para **83**
Subir pela escada até a Torre?	Vá para **316**
Retomar ao hall de entrada e lá abrir a porta norte?	Vá para **101**

45

Você abre a porta da sala de estar do Conde Reiner Heydrich. Ricas paredes de nogueira e mobília de carvalho lhe informam que ele pelo menos é uma pessoa de bom gosto. Mas você não tem tempo a perder para se preocupar com detalhes, pois dois de seus bichinhos de estimação correm para atacá-lo – uma horrenda Doninha Vampira e um maléfico Morcego Vampiro Chifrudo com asas de couro!

Enfrente o Morcego normalmente. A cada Série de Ataque, enquanto estiver enfrentando o morcego, deve jogar também um dado além dos dados de combate normais. Se o resultado for 5 ou 6, a pequena e detestável doninha afundou suas presas em sua perna; perca 2 pontos de ENERGIA por causa da mordida. Pior ainda, a doninha suga seu sangue; para cada Série de Ataque subseqüente, a drenagem de sangue causa-lhe a perda de 1 ponto de ENERGIA.Uma vez morto o morcego, a doninha foge; mas se ela o tiver mordido, você perde mais 3 pontos de ENERGIA até que o sangramento pare.

MORCEGO
VAMPIRO CHIFRUDO HABILIDADE 8 ENERGIA 7

Se o morcego mordê-lo duas vezes, vá direto para **85**. Se você vencer, vá para **135**.

46

Você quase é pego de surpresa por uma forma humana fantasmagórica que avança silenciosamente pelo quarto para atacá-lo! O malicioso e odiento Espectro é o mais poderoso dos servos mortos-vivos do Conde e você terá que enfrentá-lo! Você tem uma Espada Mágica? Se tiver, vá para **298**. Se não tiver, vá para **208**.

47

Após um exame cuidadoso, você encontra uma porta secreta na passagem da parede norte, a uns 3 metros da porta, no final da passagem. Você a abre e entra em uma câmara vazia, com uma porta semi-aberta na parede leste. Dois Zumbis carregando alabardas encontram-se de guarda - sua FÉ não vai protegê-lo contra esses guardas sem mentes, porém incansavelmente treinados! Enfrente os Zumbis no batente, um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
ZUMBI Um	6	6
ZUMBI Dois	7	6

Se vencer, vá para **348**.

48

Gunthar parece nervoso. Ele diz que qualquer magia que usasse para ajudar alertaria Katarina, que pode ser muito perigosa... ele reluta visivelmente. Você tem o Livro dos Curandeiros? Se o tiver, vá para **375**. Se não o tiver, pode sair daqui e abrir a porta oeste do patamar (vá para **294**) ou pode mostrar a Gunther qualquer outro livro que tenha encontrado no Castelo, virando para a referência com o mesmo número da página mágica do livro.

49

Infelizmente, seu olhar fixa o quadro do Conde por muito tempo, e os olhos dele o queimam, mantendo-o fascinado. Você tem uma Aflição de Licantropo? Se tiver, vá para **95**. Se não tiver, vá para **144**.

50

Você ronda a construção cuidadosamente. Aproximou-se do sul e pode perceber algumas características do que lhe parece ser um depósito duplo. Nos cantos sudoeste e sudeste estão as torres, cujas espirais agigantam-se sobre os tetos de ardósia das paredes de pedras. Morcegos entram e saem voando do campanário da torre. As pequenas janelas das torres são muito altas e muito estreitas para subir-se por elas. Você pode ver luzes no andar térreo através das janelas nos lados oeste e leste, mas pesadas cortinas evitam que veja qualquer coisa dentro do Castelo em si. Jogue um dado e some 3. Se o total for menor ou igual a sua FÉ, vá para **99**; se for maior, você continua circulando o castelo e volta aos portões principais sem encontrar nada que lhe indique um meio de entrar. Neste caso, vá para **326**.

51

Verificando cuidadosamente, você encontra uma pequena porta secreta em uma parede; ela esconde uma reentrância, da qual você retira um escudo branco com uma cruz vermelha. Este é o Escudo de Fé; ganhe 1 ponto de FÉ e 1 ponto de SORTE por tê-lo encontrado e acrescente-o a seus Equipamentos. Você agora deve sair da torre, pegar o hall de entrada e lá abrir a porta norte, portanto vá para **101**.

52

Você está com um problema desesperador, lutando contra uma das mais poderosas criações mágicas do Conde, um Thassaloss Menor. Você deve subtrair 2 pontos de sua HABILIDADE enquanto estiver neste combate, pois ainda está parcialmente cego devido aos efeitos do clarão mágico.

Em cada Série de Ataque, jogue um dado além dos dois dados usuais de combate. Se o resultado do terceiro dado for 1-3, o Thassaloss o atingirá com um estonteante raio verde de frio que sai de suas órbitas vazias e brilhantes e você então perderá 1 ponto de ENERGIA. Se o resultado for 4-6, você tem tempo de evitar o raio. O Thassaloss pode congelá-lo até mesmo quando a Força de Ataque dele for menor que a sua, ele portanto é um poderoso inimigo!

THASSALOSS MENOR HABILIDADE 8 ENERGIA 11

Se vencer, pode examinar esta câmara (vá para **352**) ou ir embora, na esperança de encontrar oponentes menos formidáveis em qualquer outro lugar (vá para **320**).

53

O vinho branco é o magnífico Chardonnay da Mauristatia: seco, frio e com a mais leve sugestão de *pétillance!* Você se sente bastante refrescado e recupera 4 pontos de ENERGIA.Infelizmente, você bebe um pouco demais e deve subtrair 1 ponto de sua HABILIDADE no próximo combate (este efeito dura por apenas *um* combate, o próximo). Agora pode tentar mordiscar os biscoitos de aparência apetitosa (volte para **4**) ou então ir para a porta oeste (volte para **45**).

54

Você abre as portas de um covil de lobos, e dois grandes lobos fitam-no e lambem os "beiços"! Você vai:

Atacar os lobos?	Vá para **103**
Fechar a porta e ir embora?	Vá para **152**
Procurar alguma coisa que possa usar contra os lobos (que não seja sua espada)?	Vá para **299**

55

Neste aposento há somente uma grande arca de carvalho no alto de uma mesa. Ela está seguramente trancada e fechada, mas você consegue abri-Ia com as chaves do Castelão. Porém, a tampa *ainda assim* não abrirá! Você vê uma placa prateada na arca com algum tipo de código escrito nela, e a investiga para ver se consegue encontrar um meio de levantar a tampa da arca. Vá para **123**.

56

Sente um brilho quente emanar do globo quando o segura; recupere 3 pontos de ENERGIA. Mas, curiosamente, Siegfried parece desapontado com você. Volte para **35**.

57

Quando você mata o pequeno homúnculo, ouve-se um dos grandes vasos de vidro explodir e você é encharcado por ácido borbulhante: perca 5 pontos de ENERGIA. Há um grande barulho no laboratório, e alguns equipamentos começam a agitar-se de modo estrondoso. Se ainda estiver vivo, saia pelo caminho que entrou e corra até a ponta extrema do corredor para conseguir fugir. Lá existe uma porta a sua esquerda, a qual você abre: vá para **252**.

58

Você abre a porta que dá para um pequeno depósito de linho e vê uma grande, e provavelmente venenosa, aranha rastejando no meio do tecido engomado! Você fecha a porta rapidamente. De volta ao corredor você vai:

Abrir a segunda porta para leste?	Vá para **227**
Abrir a porta na ponta sul do corredor?	Vá para **319**
Abrir a porta para oeste?	Vá para **114**

59

Fecha a porta atrás de você. Quando olha para norte, vê uma trilha gosmenta de muco amarelo esverdeado que segue de sob a porta ao norte! Você rapidamente abre a porta a leste e entra: vá para **371**.

60

Você abre a porta para uma câmara tipo depósito, coberta de teias, e que está cheia de cacarecos. Se você a examinar, correrá o risco de ser surpreendido por alguém que entre no hall principal, então vai:

Examinar o depósito?	Vá para **110**
Sair daqui e abrir a porta norte?	Vá para **101**
Sair daqui e seguir pela passagem leste?	Vá para **256**

61

Siegfried diz que, enquanto uma estaca pode matar Reiner se ela for enfiada diretamente em seu coração, sua arma atual não pode afetá-lo durante um combate; você *tem* que ter uma Espada Mágica. Tal arma existe, com certeza nem de perto tão poderosa quanto a do próprio Siegfried, na tumba de Adolf, um Senhor do Castelo no passado distante. Esta tumba fica para leste da junção em T, então você parte e segue para lá: vá para **108**.

62

De repente, a garota fica de pé, os braços estendidos, com a cabeça jogada para trás. Ela grita! Jogue um dado e some 4. Se o total for menor ou igual a sua FÉ, vá para **150**. Se for maior, vá para **195**.

63

O Conde flutua para longe, para trás de algumas tapeçarias - você examina, mas não consegue encontrar nenhuma passagem! Sabe que os vampiros podem se regenerar, e sabe também que ainda não o matou. E aposta que ele não demorará muito para voltar! Você tem tempo para realizar quatro - e *apenas* quatro - ações. Decida quais serão. Pode comer uma refeição (que leva duas ações e você só poderá devorar uma refeição nesse meio tempo); beber uma Poção de Cura ou de conhaque restaurador (uma ação por bebida); soltar a garota com suas chaves (duas ações); lançar um feitiço do tipo Cura Real ou Feitiço de Sorte (um ação para cada feitiço lançado) ou pegar um objeto em sua mochila (uma ação por item que queira pegar). Quando tiver decidido o que fazer, vá para **178**.

64

Valderesse ergue o Gnomo pela camisa e o segura no alto, enquanto fala com ele, cara a cara. “Leve meu amigo para o outro lado do rio, Snivel, de graça. Você me deve um favor por manter aqueles lobos longe de você na semana passada!” Voltando-se em sua direção, ela murmura que Snivel não é do tipo de Gnomo cuja oferta de hospitalidade deveria ser aceita. Existe uma cabana de guarda-florestal ao longo da trilha e lá você poderá descansar em segurança. Ela desce o Gnomo e ele o adula e bajula. Você sobe em seu barco e ele murmura algumas palavras que não consegue entender. O barco se move para a frente, contra a corrente, indo para o meio do rio! Valderesse acena-lhe um adeus, quando você desce em segurança na margem oposta. Vá para **383**.

65

Gastar tempo examinando os foles de ar de um órgão grande, desconhecido, enquanto está sendo mordido por malévolos ratos, não é exatamente um negócio simples. Perca 3 pontos de ENERGIA devido às mordidas, antes de desistir e correr para a porta norte; vá para **335**.

66

A mulher que se encontra a sua frente é alta e magra, com esvoaçantes cabelos negros e misteriosos olhos verdes-esmeralda. Ela é adorável, mas muito pálida; a cor marmórea de sua pele é enfatizada pelo vestido negro que usa jóias de prata fria e esmeraldas brilhantes a adornam. Esta é Katarina Heydrich, a irmã do Conde, que olha nos seus olhos profundamente! Vá para **264**.

67

Você está se aproximando da porta quando os ratos começam a guinchar, e então correm para atacá-lo! Eles são muitos para que os enfrente. Você pode abrir a porta oeste e passar por ela (vá para **115**) ou recuar de volta até o pátio (vá para **163**).

68

Katarina sorri-lhe sedutoramente; você fica encantado e sabe que *tem* que fazer exatamente o que ela deseja. Você concorda em assassinar o Castelão e segue-lhe as direções: parta, vá para sul e pegue a segunda porta para leste. Vá para **227**.

69

Você venceu o Vampiro, mas não tem poder suficiente rara destruí-lo até o fim. Enquanto observa, pensa poder ver um sorriso formar-se lentamente em seu rosto, e um pequeno fio de sangue corre, lentamente por seu rosto, quando suas presas são reveladas pelos lábios, mortalmente pálidos, que se erguem lentamente. Você liberta Nastassia, se ainda não o tiver feito, e juntos correm para salvar suas vidas. Apesar de todos os tropeções e quedas, finalmente voltam a Leverhelven. O povo fica feliz por ver Nastassia novamente, mas quando as pessoas sabem que o Conde ainda vive, caem em silêncio e balançam suas cabeças, em desespero. Sua aventura pode ter terminado, mas sua busca não foi completada; você falhou em sua missão.

70

O Ghoul pula sobre você com garras cheias de sujeira e sangue, seu bafo rançoso e quente atingindo-lhe o rosto. Seus olhos são infernos, em miniatura, de ódio flamejante e fome por carne viva!

GHOUL IMENSO HABILIDADE 8 ENERGIA 11

Se o Ghoul acertá-lo três vezes, vá imediatamente para **127**. Se vencer, vá para **159**.

71

Você tem uma Espada Mágica? Se tiver, vá para **199**. Se não tiver, vá para **143**.

72

O Conde Heydrich enfia as presas em sua garganta e suga, avidamente, seu sangue quente e forte. Você perde a consciência, mas logo levantará dos mortos, como seu servo sem mente!

73

Enquanto caminha pela noite, usando sua lanterna para iluminar o caminho, pode ouvir lobos uivando, nesta noite úmida e enevoada. A brilhante luz da lua, às vezes, esgueira-se por entre a densa neblina e as nuvens pesadas, para mostrar-lhe alguns detalhes do que está fora do caminho e do pequeno círculo de luz quente lançado por sua lanterna. Quando os uivos ficam mais próximos, um desses clarões de luar revela dois lobos bem a sua frente. Eles são espécimens grandes, com pêlo cinzento, olhos amarelados e focinhos arreganhados - e estão saltando sobre você! Você vai:

Atacar os lobos?	Vá para **121**
Jogar-lhes um pouco de comida?	Vá para **218**
Tentar correr para longe?	Vá para **170**

74

“Para destruir Reiner, você precisa de um Crucifixo e de uma Estaca” diz Siegfried. “Pegue este globo e fixe em seu olho mental a imagem de uma cruz de prata.” Você assim o faz, fechando os olhos para ajudar em sua concentração; quando os abre, a bola se foi, mas em suas mãos está um pequeno crucifixo de prata! Acrescente-o a sua Lista de Equipamentos. Vá para **104**.

75

Você pensa sobre o que dizer, mas o Sábio fala livremente, por si mesmo. Na maior parte do tempo comenta como o Conde é malvado e como ele - o Sábio - necessita de mais dinheiro para livros. Você percebe que terá de pagar por informações, e que não vai ser barato. Enquanto se pergunta quanto lhe oferecer, e como fazê-lo de modo educado, o Sábio anuncia de repente: "É claro, por uma boa quantia em ouro eu poderia levá-lo à biblioteca. Quem sabe o que se pode encontrar lá?" Você pode perguntar ao Sábio sobre vários assuntos, mas terá que pagar para conseguir cada resposta. Ele aceitará Moedas de Ouro, ou quaisquer itens de Tesouro de igual valor. Você pode escolher perguntar-lhe o que desejar da lista que se segue, mas *tem* que pagar por cada resposta. O Sábio exige pagamento adiantado e ele não pechincha! Para cada pergunta, você deverá ir à referência relativa à resposta e depois voltar para cá. Você pode perguntar sobre:

Entrar na biblioteca (6 Moedas de Ouro)	Vá para **146**
Onde o Conde pode ser encontrado (3 Moedas de Ouro)	Vá para **254**
Parentes do Conde no Castelo (3 Moedas de Ouro)	Vá para **209**
Nastassia, a garota desaparecida da vila (2 Moedas de Ouro)	Vá para **185**
O que há dentro da Cripta (2 Moedas de Ouro)	Vá para **303**
Quaisquer Aflições que tenha (2 Moedas de Ouro)	Vá para **394**

Após ter pago pelas informações (e ter reduzido a quantia de seu quadro de Tesouros), você deixa o Sábio envolvido com seus velhos e bolorentos livros e manuscritos. Se o Sábio lhe deu um item, você segue suas instruções: vá para **332**. Se não, parte e retorna à passagem externa: volte para **47**.

76

O Conde é, de modo incomum, resistente a esta magia. Jogue um dado. Com um resultado de 5 ou 6, ele consegue evadir-se da força total do Raio e sofre somente perda de 3 pontos de ENERGIA. Se o resultado for qualquer outro número, ele sofre o dano total de 6 pontos de ENERGIA. Você agora deve enfrentá-lo. Pode usar o feitiço de Grande Ataque se o tiver e desejar usá-lo (vá para **346**); se não, volte para **26**. Lembre-se de anotar quantos pontos de ENERGIA o Conde já perdeu.

77

Você rapidamente percebe que o homem é forte, ágil e astuto. Você enfrenta um oponente muito perigoso!

HOMEM DA FLORESTA	HABILIDADE 10	ENERGIA 7

Se sobreviver, e se não tiver dormido na cabana do Gnomo, *tem* que dormir aqui; não será perturbado, e recuperará 4 pontos de ENERGIA pelo descanso. Você pode examinar a cabana, se desejar: vá para **177**. Quando for a hora de continuar sua jornada, vá para **228**.

78

Durante sua busca, você encontra um total de 4 Moedas de Ouro (anote-as em seu quadro de Tesouro), mas também encontra o bichinho de estimação do jovem, um imenso Corvo filhote, que se empoleira em uma viga no quarto de Wilhelm e salta para atacá-lo!

CORVO GIGANTE HABILIDADE 7 ENERGIA 6

Se o Corvo o ferir, vá para **360**. Se você vencer, resolver sair e tentar a porta no final do corredor, que segue para sul: vá para **252**.

79

Karl-Heinz, o Alquimista, deixa-o e entra em seu laboratório pela porta norte deste aposento; meia hora mais tarde, ele retoma com um líquido verde borbulhante em um vaso cônico de vidro. Em seu ombro empoleira-se um homúnculo verde e alado; ele rosna ameaçadoramente para você quando entrega suas 8 Moedas de Ouro (reduza-as de seu Tesouro) e bebe a coisa fedorenta. O sabor é horroroso e você se sente nauseado e fraco depois de bebê-la. Perca 4 pontos de ENERGIA. Mas ela *funciona,* e você fica curado de sua Af1ição de Licantropia (Maior) (faça os ajustes necessários em sua *Folha de Aventuras*). Com uma sensação de alívio, agradece ao Alquimista e sai pela porta oeste deste aposento. Vá para **373**.

80

Você sente que Katarina fez alguma tentativa de controlá-lo magicamente, mas falhou. Rosnando de frustração e raiva, ordena-lhe que se vá. Ela começa a conjurar um feitiço, mas você é bastante rápido para conseguir fugir! Volte para **31**.

81

Enfrente os Zumbis um de cada vez, em ordem. Você está em menor número, mas um bravo guerreiro não deveria ter medo dessas criaturas lentas e sem mente!

	HABILIDADE	ENERGIA
ZUMBI Um	6	5
ZUMBI Dois	7	5
ZUMBI Três	6	6

Se você vencer, volte para **11**.

82

Você recua para dentro do caixão e sai da Tumba Inferior; o fantasma desaparece quando você parte. Sobe a escada de volta até a junção em T e dali pode descer pela escada leste (vá para **108**) ou pela escada para sul (vá para **161**).

83

Você tem uma Espada Mágica? Se tiver, vá para **129**. Se tiver, vá para **231**.

84

Lothar era um homem bom e descente, e você o matou sem necessidade. Perca 2 pontos de FÉ e 1 ponto de SORTE. Volte para **25**.

85

Se tiver a Maldição do Curandeiro, vá para **186**. Se não tiver esta Aflição, vá para **206**.

86

Você balança sua lanterna em volta e manda os morcegos embora. Eles voam, guinchando para dentro da escuridão envolvente da noite. Você vê, a sua frente, na suja torre do sino, alguns velhos sinos de bronze e um de prata, que parece brilhar com uma luz azul muito tênue. Jogue um dado e some 3. Se o total for menor ou igual a sua FÉ, vá para **179**. Se o total for maior, vá para **233**.

87

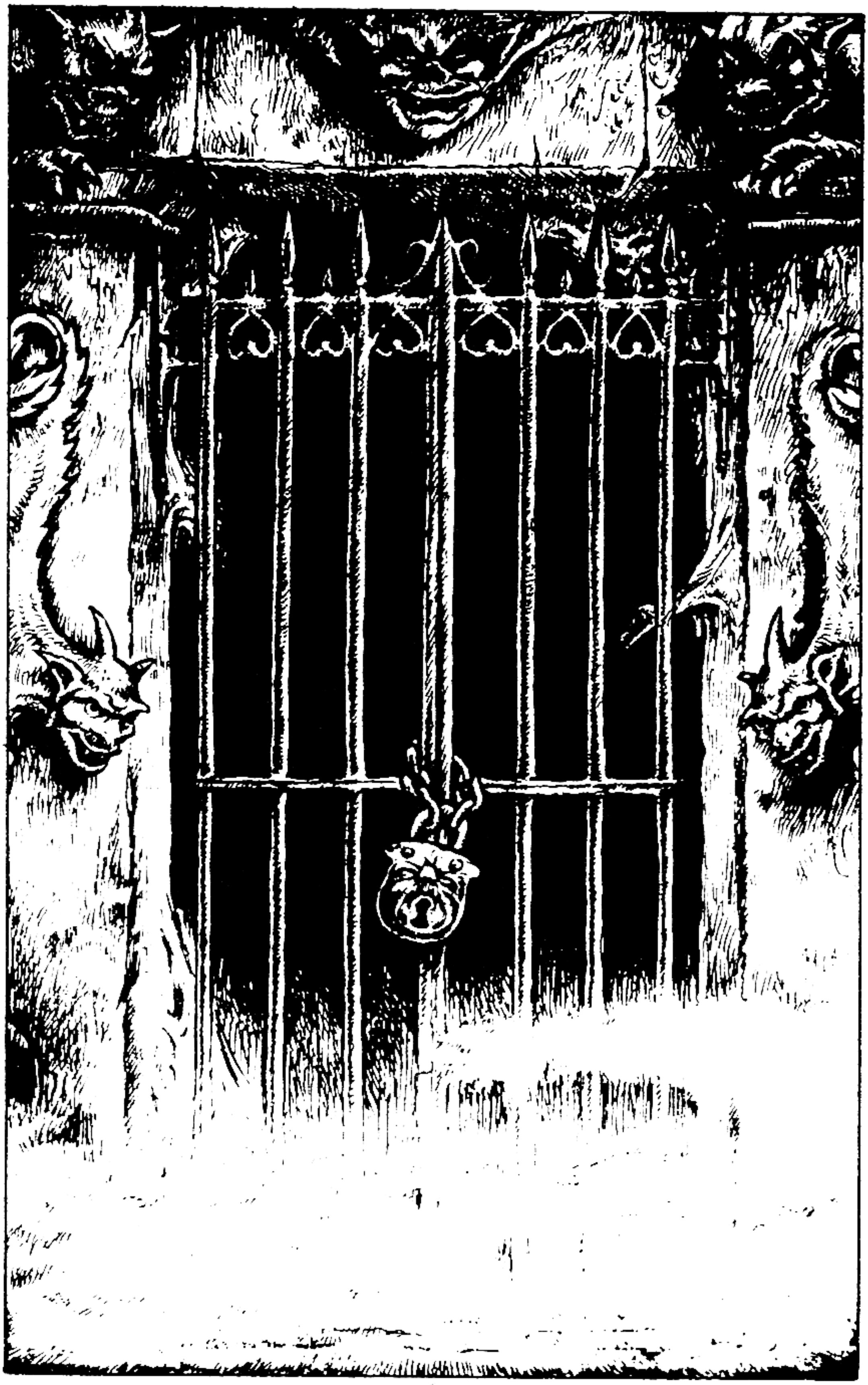
Você passa pela porta destrancada e se encontra em uma varanda de pedra que fica sobre o pátio. Esta varanda estende-se para leste e oeste de onde está, e também continua seguindo em direção ao sul pelo lado leste. Há mais três portas que saem da varanda. Uma porta fica para a direita e leva a uma câmara próxima à torre sudoeste; se desejar abrir esta porta, vá para **128**. Uma segunda porta fica a meio caminho do contraforte sul, no lado leste; se desejar abri-la, vá para **302**. A última porta fica no extremo sul da varanda, mais distante de você; se desejar abri-la, vá para **244**.

88

Que decisão tola! O monstro já estava muito perto da porta e você não tem mais tempo de fugir. O Ghoul Fedorento o acerta: perca 2 pontos de ENERGIA. Vá para **122**.

89

Jogue dois dados. Se o total for menor ou igual a sua HABILIDADE, você passa pé ante pé pelo cachorro e consegue pegar a comida e o ouro. Se o total for maior, acorda o cachorro e terá de enfrentá-lo. Volte para **40** mas, se não tiver acordado o cachorro, não terá de enfrentá-lo e pode simplesmente pegar a comida e o tesouro listados na referência **40**.



90

A Cripta tem uma entrada de pedra com degraus descendentes. Hediondas cabeças de gárgulas com malévolos sorrisos fitam-no melifluamente, e os pesados portões de ferro estão firmemente trancados. Às suas costas, você ouve rosnados em algum lugar a oeste e resolve não investigar o barulho. Você vai:

Tentar forçar os portões para a Cripta?	Vá para **141**
Abrir a porta leste no pátio, se ainda não o tiver feito?	Volte para **18**
Seguir para as portas de bronze que dão para norte?	Volte para **2**

91

Dando um passo para a frente, seu peso aciona uma armadilha-alçapão escondida. Você cai com força no chão de pedra, três metros abaixo. Perca 4 pontos de ENERGIA.Se estava carregando conhaque ou Água benta, suas garrafas se quebraram e deve riscá-los de sua lista de Equipamentos. Você consegue arrastar-se para fora do fosso: uma simples, porém eficiente armadilha, pelo menos no seu caso. Vá para **157**.

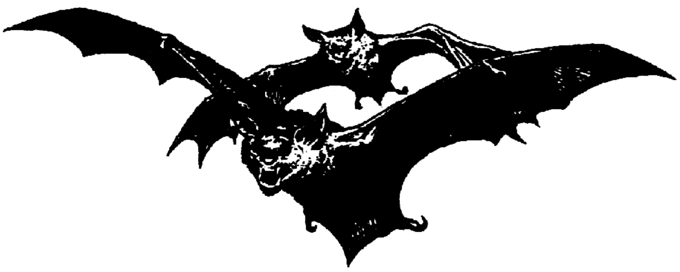
92

Gunthar não tem nenhuma arma e você pode matá-lo com facilidade; contudo, ao fazê-lo, ele segura seu pescoço e sussurra uma maldição sobre você. Sente uma dor atroz - perca 3 pontos de ENERGIA- e, quando verifica, sente um arranhão dolorido e está banhado de sangue. Você agora tem a Maldição do Curandeiro, então anote-a em seu quadro de Aflições. Examinando os aposentos, encontra 3 Moedas de Ouro (some-as a seu Tesouro), mas nada mais que tenha algum valor. Você retoma para o patamar, abrindo lá a porta para oeste: vá para **294**.

93

Que feitiço vai lançar?

Parede de Força?	Vá para **194**
Raio de Jandor?	Vá para **125**
Divisão?	Vá para **109**



94

“Você tem o Livro” diz a aparição, de modo aprovador. “Minha espada está presa dentro dele. A magia de Reiner usou sangue para colocá-la aí dentro, e sangue será necessário para libertá-la novamente.” Siegfried aponta para um cálice de prata ornamentado, que está sobre a mesa. “Você deve dar seu sangue para libertar Nightstar. Isso lhe custará energia, mas a arma é incomparável.” Se estiver pronto para fazê-lo, vá para **328**. Se não quiser reduzir sua ENERGIA, pode perguntar a Siegfried se existe algum outro meio de obter-se uma arma, que possa destruir o Vampiro: vá para **374** - a menos que já tenha uma Estaca, neste caso volte para **14**.

95

Cabelo começa a surgir nas costas de suas mãos e seus dentes caninos parecem crescer e forçar caminho por cima de seu lábio inferior! Perca 1 ponto de sua FÉ e 1 ponto de sua SORTE;agora já sabe que se não obtiver ajuda logo, você estará com sérios problemas! Altere suas Aflições de Licantropia para Licantropia Maior, em sua *Folha de Aventuras.* Você foge, e pode abrir a porta na ponta leste do corredor (vá para **351**) ou correr para sul, ao longo do corredor (vá para **166**).

96

Você machuca o braço, no ombro, e a mão o solta: o que parece ser sangue fresco derrama-se sobre o chão. Você fica chocado ao ouvir o som de um choro vindo de uma das cabeças humanas seladas em uma redoma; perca 1 ponto de FÉ e 1 ponto de SORTE. Você foge deste lugar. De volta à junção, pode abrir a porta leste (Vá para **371**) ou a porta sul (volte para **8**).

97

Risadas de escárnio ressoam pela passagem, vindas do oeste. Você vê um homem alto, de cabelos negros e trajando um manto rubro-negro, inconfundível por causa de suas entradas na testa e seus brilhantes olhos vermelhos. O Conde! “Você não é páreo para mim, seu fracote choramingão”, escarnece ele, que se envolve com seu manto e se transforma em um morcego gigante. Ele voa a uma grande velocidade, e você não consegue persegui-lo. Volte para **47**.

98

Seus cabelos da nuca erguem-se quando sente que alguma coisa intensamente má está no aposento! Girando sobre seu próprio eixo, você vê uma figura humana verde e fantasmagórica começando a tomar forma junto à passagem da porta. Não pode fugir, o combate é inevitável - mas você ainda tem tempo para realizar *uma* ação de qualquer tipo antes de ser forçado a lutar. Tem tempo de devorar um pouco de comida ou uma poção, a fim de recuperar pontos de ENERGIA, se puder; ou pode dar um golpe no Espectro com sua espada. Se desejar atingir o Morto-Vivo, volte para **3**. Se desejar alguma outra ação, resolva o que será e então vá para **117**.

99

Apesar de haver uma indescritível maldição sobre o Castelo, aí também se pode sentir um poderoso bem. No centro da parede norte existe *algo* - mágico, talvez? Como você não pode entrar direto nesta parte do castelo, terá que entrar pelos portões principais. Vá para **326.**

100

Você se sente terrivelmente fraco, enquanto os tentáculos da Névoa Vampira detém-se sobre o local ensangüentado do seu pescoço. Perca 2 pontos de ENERGIA por causa da dor, e mais 2 a cada Série de Ataque, devido ao sangramento, não importando quem tenha a maior Força de Ataque, até destruir a Névoa! Volte para **42** e termine a luta.

101

Você abre a porta norte do hall de entrada e vê um corredor muito bem iluminado alongando-se a sua frente. O chão é ladrilhado e há pequenas aquarelas presas nas paredes. A sua frente há uma porta na parede leste, e mais adiante uma na parede oeste; entre as duas existe uma passagem para leste. Há também uma porta no final do corredor, para norte. Você vai:

Abrir a porta norte?	Vá para **332**
Abrir a porta leste?	Vá para **172**
Abrir a porta oeste?	Vá para **221**
Descer pela passagem para leste?	Vá para **353**

102

A garota fantasmagórica se comunica com você através de telepatia. *Sou Jandor, uma das vítimas de Katarina,* conta-lhe ela. *Fui pega com a guarda baixa e minha magia não pôde me ajudar, antes de eu sangrar até a morte.* Você estremece, pensando em tão terrível fim. *Não há tempo para isso. Minha tumba* - ela aponta - *meu anel mágico de armazenagem de feitiços está dentro dela. Ele o ajudará em sua busca. Todos os que estão enterrados aqui foram consumidos pelos Heyderichs durante todos esses anos. Vingue-nos.* Você assente ansioso para ela; não procura nada mais do que isso!

O fantasma da jovem maga o observa quando você abre sua tumba e pega o anel simples de ouro de sua mão esquelética. O anel tinha, originalmente, seis feitiços armazenados, mas agora restam apenas três. Cada feitiço só pode ser usado uma vez. Jogue um dado três vezes para obter diferentes números de 1 a 6, então consulte a lista abaixo para ver que feitiços o anel ainda tem (caso saia algum número dobrado, jogue o dado novamente). Para cada feitiço, vá para a referência indicada, que descreve o feitiço em questão; depois volte para cá.

Se o resultado foi 1, o feitiço é PAREDE DE FORÇA	Vá para **232**
Se o resultado foi 2, o feitiço é GRANDE ATAQUE	Vá para **160**
Se o resultado foi 3, o feitiço é RAIO DE JANDOR	Vá para **273**
Se o resultado foi 4, o feitiço é FEITIÇO DE SORTE	Vá para **323**
Se o resultado foi 5, o feitiço é DIVISÃO	Vá para **222**
Se o resultado foi 6, o feitiço é CURA VERDADEIRA	Vá para **120**

Depois de ter determinado os três feitiços no anel, anote-os no quadro de Feitiços de sua *Folha de Aventuras.* Você parte com as bênçãos do fantasma; volte para **59**.

103

Enfrente os dois lobos, um de cada vez, no umbral da porta.

	HABILIDADE	ENERGIA
LOBO Um	6	5
LOBO Dois	7	6

Se vencer, você dá uma busca em volta, mas não encontra nada de valor. Você agora vai:

Seguir para a Cripta?	Volte para **90**
Abrir as portas ao sul do pátio?	Volte para **18**
Abrir as portas de bronze ao norte?	Volte para **2**

104

“Você já possui o que precisa para destruir Reiner em seu caixão” sussurra-lhe Siegfried suavemente. “Ele descansa ao sul daqui; você sabe onde encontrá-lo. Mas temos mais trabalho aqui. Pegue esse globo e se concentre. Se tiver fé suficiente, ele o servirá bem.” Jogue um dado e some 4. Se o resultado for menor ou igual a sua FÉ, volte para **12**. Se o total for maior, volte para **56**

105

Você ganha um ataque livre, logo de cara, acovardando o Zumbi - e sendo um golpe de muita sorte, até o mata na hora! Ganhe 1 ponto de SORTE. Volte para **81** e enfrente apenas os Zumbis Dois e Três.

106

Katarina segura um punhal afiado como uma agulha, em sua mão esquerda - e ela é especialmente habilidosa em seu uso! Se já teve a chance de acertá-la, deve subtrair 2 pontos da ENERGIA dada abaixo.

KATARINA HEYDRICH	HABILIDADE 10	ENERGIA 10

Você pode lutar com ela de vários modos diferentes. Vai fazer um primeiro ataque:

Usando sua espada?	Vá para **164**
Usando um feitiço?	Volte para **29**
Jogando Água-benta sobre ela?	Volte para **23**
Usando um Espelho Prateado, na esperança de fazê-la recuar?	Vá para **145**

Após ter feito sua escolha, você deverá voltar a esta referência. Se sua ENERGIA for reduzida para 5 ou menos, vá direto para **237**. Se vencer, vá para **400**.

107

Você consegue dar um golpe livre no Ghoul, quando ele recua diante de você, mas depois de tê-lo atingido, ele revida! Volte para **70**, para a luta, e deve subtrair 2 pontos da ENERGIA total dada ao monstro.

108

Você desce a escada para leste até ficar diante de uma porta negra com uma placa de prata que diz, simplesmente “Adolf”. Abrindo o portal, você entra em uma pequena câmara; dentro dela há um sarcófago de pedra no topo do qual há um guerreiro esculpido em pedra segurando uma longa espada. Nas paredes desta câmara, há uma grande quantidade de armas – espadas e arcos - e um par de escudos com desenhos heráldicos apagados; mas eles estão enferrujados e não são úteis para um combate. Você agora vai:

Tentar abrir o sarcófago?	Vá para **213**
Sair, subir a escada e ir para o sul?	Vá para **161**
Sair, subir a escada e ir para o norte (se ainda não o tiver feito)?	Vá para **257**

109

O feitiço atinge a espinha do monstro, destruindo-o no mesmo instante. O último brilho verde malévolo se apaga nas órbitas e a grande foice negra cai no chão com um estrondo. Vá para **224**.

110

Jogue dois dados. Se o total for menor ou igual a sua HABILIDADE, vá para **156**. Se for maior, vá para **214**.

111

A rota de fuga do Conde é bloqueada pela Parede de Força que o rodeia! Ele retorna à forma humana, rosnando com fúria, e corre para voltar a atacar. Termine sua luta com ele: vá para **212**.

112

Este feitiço funciona normalmente, mas para ganhar os pontos extras de dano, você *tem que* ter a maior Força de Ataque desta Série de Ataque - senão o feitiço falha. Vá para **164**.

113

Snivel, o Gnomo, puxa seu punhal e você pode ver que a lâmina não tem cor - veneno! Se Snivel conseguir acerta-lo, você deve perder 4 pontos de ENERGIA, em vez dos habituais 2, devido aos efeitos do veneno. E mais, o Gnomo é atlético e se agacha e desvia, então não é assim tão fácil acertá-lo!

GNOMO HABILIDADE 8 ENERGIA 6

Se vencer você vai:

Examinar o Gnomo?	Vá para **358**
Pegar o barco e atravessar o rio?	Vá para **138**
Atravessar o rio raso a pé?	Vá para **187**

114

Você entra em uma câmara grande, iluminada por um globo de luz mágico, suspenso no ar. O aposento está entupido de ***objets d'art.*** Quadros, ornamentos de cristal, vasos, antigUidades e outras coisas de valor encontram-se em pedestais e prateleiras ou estão afixadas nas paredes. Uma fortuna - mas não pode carregá-la! Você começa a olhar em volta à procura de alguma coisa pequena, que possa carregar e levar como tesouro. Enquanto está fazendo isso, uma das esculturas de madeira estremece e avança para atacá-lo; ela está entre você e a porta, então terá que enfrentá-la!

GOLEM DE MADEIRA HABILIDADE 8 ENERGIA 6

Se vencer, vá para **168**.

115

Você abre a porta e logo a fecha atrás de si para manter a horda acossada. Encontra-se em uma câmara com uma escada de madeira, em espiral, que sobe; ela é escura e cheia de teias, é preciso uma lanterna para iluminar o local. Quando segue na direção dos degraus imundos, duas figuras, semelhantes a homens, saem das sombras. O fedor de morte que os envolve é forte, e suas mãos meio apodrecidas seguram espadas enferrujadas! Jogue um dado e some 2. Se o total for menor ou igual a sua FÉ, vá para **217**. Se o total for maior, vá para **265**.

116

Lothar pede-lhe que fique de costas enquanto ele pega alguma coisa, de uma reentrância, na parede com uma porta secreta. Ele volta com um molhe de chaves e uma estaca de madeira com uma ponta de prata. “Elas o levarão aos aposentos do Conde” diz ele, entregando-lhe as Chaves do Castelão (anote-as em seus Equipamentos). “O Conde dorme na Cripta, mas a Chave da Cripta fica em seus aposentos, para o sul. Você precisará ir para o sul e abrir a porta, no final do corredor externo.” A Estaca de Prata, ele explica, pode destruir o Conde enquanto ele dorme em seu caixão (anote-a em seus Equipamentos também).

Lothar pensa por um instante e então lhe diz: “Eu ouvi o Conde murmurar sobre alguma coisa que ele escondeu, não muito longe daqui, com uma fechadura mágica. ‘Para frente e para trás’ ele disse, ‘para frente e para trás’. Ele repetiu isso várias vezes e então riu consigo mesmo. Não sei o que poderia significar, mas ele certamente quis dizer alguma coisa - ele pode ser mau, mas não é louco!” Esta história não faz nenhum sentido, mas quem sabe o que você poderá encontrar depois?

Você agradece Lothar por sua inestimável ajuda, deseja- lhe boa sorte e segue suas indicações para a porta no final sul do corredor externo: vá para **319**.

117

Você tem uma Espada Mágica? Se tiver, vá para **298**. Se não tiver, vá para **208**.

118

Você entra em um grande aposento cheio de todo o tipo de equipamento esquisito: mesas e mapas mostrando os planetas nos céus, variedades de ervas, formações rochosas e muitas coisas mais. Tudo isso está jogado sobre bancos e mesas, preso nas paredes e até mesmo espalhado pelo chão! Sentado em uma mesa encontra-se um homem alto, magro e de cabelos braNcos, com óculos de pince-nez que pendem precariamente de seu nariz recurvado; ele está estudando cuidadosamente alguns diagramas intrincados e murmurando consigo mesmo. Ele olha para você. “Ahn, prazer em encontrá-lo, eu espero. Sou Karl-Heinz Matthaus, Alquimista residente. Posso fazer algo por você?” Ele parece não ter armas e ser um homem muito gentil. Ele volta a olhar seu trabalho, claramente desinteressado com sua presença. Você vai:

Atacá-lo?	Vá para **251**
Começar a conversar com ele?	Vá para **205**
Sair pela porta na parede oeste deste aposento?	Vá para **373**

119

Katarina começa a maquinar, planejar. “Existe algo que pode matar Reiner: uma Estaca com ponta de prata que foi abençoada por um homem sagrado. Aliás, existe somente uma dessas no Castelo, e é guardada por meu mais mortal inimigo, Lothar, o Castelão. Há meses que ele vem planejando contra minha vida. Eu lhe imploro, mate-o por mim e então poderá obter a Estaca e matar Reiner. Lothar jamais a dará livremente!” Você vai concordar em matar Lothar (vá para **198**) ou vai se recusar a matar o homem (vá para **248**)?

120

CURA VERDADEIRA é um poderoso feitiço que recuperará pontos de ENERGIA até metade de seu valor *Inicial* (arredondando para cima). Então, por exemplo, se seu valor *Inicial* de ENERGIA era 17, o feitiço irá recuperar até 9 pontos. Você pode lançá-lo a qualquer hora, exceto durante um combate. Retorne para **102.**

121

Neste caso, você deve enfrentar os dois lobos juntos. Em cada Série de Ataque, jogue dois dados para determinar a Força de Ataque de cada um de vocês três. O combatente com a maior Força de Ataque dará um golpe de espada ou mordida certeira, durante essa Série de Ataque. Se você conseguir atingir um dos lobos, jogue um dado para ver qual dos dois acertou. Se tirar 1-3, acertou e feriu o primeiro lobo; se tirar 4-6, atingiu e feriu o segundo lobo. Os lobos correm à sua volta, e atacam e recuam, então é uma questão de sorte qual dos dois você vai atingir!

	HABILIDADE	ENERGIA
LOBO Um	6	5
LOBO Dois	7	8

Se você vencer, mas não antes do *segundo* lobo tê-lo mordido pelo menos uma vez, vá para **266**. Se você vencer sem ter sido mordido pelo segundo lobo, vá para **314**.

122

Sua FÉ é inútil contra este Ghoul Fedorento, uma criatura inf1amada por uma má fé que se tornou insaciável com os anos de aprisionamento, então você terá que enfrentá-lo! Devido ao seu fedor nauseante, deve subtrair 2 pontos de sua HABILIDADE, apenas durante este combate.

GHUL FEDORENTO HABILIDADE 8 ENERGIA 9

Se Ghoul Fedorento atingi-lo três vezes, vá direto para **127**. Se você vencer, vá para **180**.

123

Há um grupo de runas obscuras na placa; consegue decodificá-las em letras, mas elas não fazem qualquer sentido. Você acha que deve ter alguma frase escondida nessas letras, para libertar a tranca mágica do baú e portanto, libertar o tesouro em seu interior. Seja lá o que for, deve ser de grande valor para estar protegido deste modo! As letras lidas são:

Gfgfho z bqnzetsz ed Thffgqjde
z dnuz ed nzmgb cp ubjfmud
uqfxfmunt d dhopvdosb dmnt rfobqbcpr
ent lbht gbajjjcprpr bqndjqpr

Simples, não? Depois de ter decodificado a transcrição, você saberá o número a ela referente; vá para a referência com o mesmo número, para reclamar o tesouro dentro da arca, o que pode fazer sussurrando o nome da pessoa a que se refere. Se você resolver desistir e deixar o belo tesouro para trás, seguindo para a Cripta, vá para **191**.

124

A Aparição o ataca com suas garras agourentas. Você tem uma Espada Mágica? Se tiver, vá para **200**. Se não tiver, vá para **231**.

125

O feitiço é inútil. Apesar de um esqueleto, este é um monstro especialmente encantado, e não uma criatura morta-viva. Você terá de enfrentá-la. Volte para **22**.

126

Você tosse e o homem, tendo acordado, olha nervosamente para você. Ele lhe oferece pão e um pouco de sopa quente de uma panela junto ao fogo (que recuperará 4 pontos de sua ENERGIA) e lhe diz quem é e o que está fazendo aqui.

O homem da floresta, Barandrun, diz que já foi um guerreiro, mas que se cansou de batalhas e derramamentos de sangue. Ele agora prefere viver só, em paz com as criaturas da floresta. Porém, a grande maioria delas desapareceu e ele está triste e preocupado. Ele tem certeza que é o mal, no Castelo Heydrich, o que os está amedrontando. Você se sente confiante para contar-lhe sobre sua busca. Ele comenta sobre sua bravura e diz que talvez possa □nfre-lo um pouco. Ele sabe que existe pelo menos um homem bom no Castelo e que talvez possa □nfre-lo. Lothar, o Castelão do Castelo, costumava ser simpático com Barandrun. “Mas não o tenho visto há alguns meses; nem mesmo sei se ele ainda vive. Talvez também tenha caído sob o jugo do Conde, ou então foi morto. Mas se □nfrenta-lo, ele talvez possa □nfre-lo.”

Barandrun também lhe dá um presente: um fio de dentes de alho que ele pegara de uma pequena horta, na parte de trás de sua cabana. Por sua insistência, você o coloca em volta do pescoço; anote Alho em seus Equipamentos. Barandrun lhe oferece um lugar seguro para ficar. Se ainda não dormiu na cabana do Gnomo, deve dormir aí (recupere 4 pontos de ENERGIA). Tendo ou não dormido aí, volte a sua jornada pela tarde: vá para **228**.

127

O terceiro e último golpe do Ghoul o paralisa, e a coisa repulsiva se prepara para devorar-lhe o corpo imóvel. Você ainda está consciente quando é comido vivo, um final horrendo para sua aventura!

128

Você destranca a porta enferrujada e encontra escuridão mais além; precisa de uma fonte de luz. Entrando, você vê várias armaduras e troféus militares pela parede – a cabeça de um veado com grande galhada, a cabeça eriçada de um imenso javali selvagem e outros bichos. O aposento está úmido e empoeirado e há teias de aranha por toda parte. De repente ouve-se um estalido enferrujado e uma das armaduras de placa de metal, armada com um “bardiche”, avança em sua direção! Você pode □nfrenta-la (vá para **153**) ou tentar bater a porta e trancá-la atrás de você, fugindo desta criação mágica (vá para **215**).

129

Você consegue atingir a Aparição covarde, antes que ela o ataque. Vá para **200** e reduza 2 pontos da ENERGIA total, fornecida para a Aparição, devido ao golpe que você lhe deu.

130

Você recua rápido para evitar uma pequena nuvem de gás verde que foi liberada de uma garrafa quebrada; ela logo dispersa, então você avança cuidadosamente para investigar o que o Conde escondeu aqui. Encontra um monte de cartas de vários servos da Mauristatia do Conde; as autoridades ficarão interessadas nelas! Encontra também, envolta em seda branca, uma garrafa ornamentada de cristal, contendo um líquido sem cor e sem cheiro. Pelos desenhos na garrafa, você suspeita que possa ser Água-benta, que o Conde escondeu para evitar que qualquer pessoa a use contra ele. Você a pega, então acrescenta a Água-benta a seus Equipamentos. Por fim, você pega um esquisito broche de ouro montado com rodocrositas e um topázio; ele vale 7 Moedas de Ouro, então anote-o, e seu valor, em seus Tesouros. Você agora abre o cofre: vá para **271**.

131

Você entra em um salão onde carpetes indefinidos e mobília e madeira simples enchem o cenário. Você nota ganchos de parede mostrando uma grande variedade de ervas e outras plantas, e uma porta aberta para oeste. Entra um homem pela passagem; ele parece não notar sua presença. É de meia-idade e tem uma longa cabeleira de fios negros, que estão começando a ficar grisalhos e que se afinam até um pico de viúva, no alto de seu rosto, que é dominado por pálidos olhos verdes. Ele está simplesmente trajado em robes brancos e verdes, e carrega uma bandeja com uma garrafa ornamental e cálices, que ele deposita em algum lugar e o saúda. “Sou Gunthar Heydrich. Quais são seus negócios aqui?” pergunta-lhe. Ele lhe parece bastante gentil. Você vai falar com ele (volte para **15**) ou vai atacá-lo, desconfiando de todos os membros da família Heydrich (volte para **92**)?

132

Jogado sobre os restos do Conde, você é acordado de seu exaustivo sono pela voz de Nastassia, que o chama. Você a liberta (se ainda não o tiver feito). Seus profundos olhos azuis olham nos seus, e ela então lança os braços a sua volta, jogando-lhe mil bênçãos por tê-la salvado de um terrível destino. Por sorte, ela é uma curandeira e cuida de seus ferimentos com experiência; recupere 4 pontos de ENERGIA. Você lhe diz como está feliz por tê-la salvado do maléfico Conde Vampiro; mas os olhos de Nastassia arregalam-se e ela grita: “Oh, não, não era ele que ia me matar. Era sua irmã!” Você tem uma sensação desagradável no fundo de seu estômago... e então ela está *aqui,* bem a sua frente no aposento, fitando-o bem nos olhos! Se já tiver encontrado Katarina Heydrich antes, vá para **176**. Se ainda não a tiver encontrado, volte para **66**.

133

Os morcegos o cercam e você não consegue ver nada quando tenta enfrentá-los. Seus pequenos e pontiagudos dentes estão ensangüentados por alimentarem-se de alguma coisa - ou *alguém.* Eles são muitos para que os enfrente; você tem que recuar para as escadas. Pode tentar subir uma vez mais para a torre do sino, na esperança de que os morcegos vão embora (volte para **33**) ou voltar ao pátio principal (vá para **380**).

134

Karl-Heinz concorda em fazer a poção por uma taxa reduzida, mas ele levará todos os tesouros que você tiver. Volte para **79**.

135

Você examina este aposento e pega algumas bugigangas valendo 4 Moedas de Ouro; some-as a seu Tesouro. Há somente uma porta de saída deste aposento, na parede oeste, e você resolve abri-la. *Teste sua Sorte:* se tiver sorte, vá para **315**; se for azarado, vá para **253**.

136

Uma grande sombra de repente escurece a passagem. Um imenso rato rosnando, tão grande quanto um cão, galopa pela passagem em sua direção. Seus olhos vermelhos brilham com má fé e, apesar de um de seus afiados incisivos amarelos estar parcialmente quebrado, sua mordida parece bastante desagradável! Ele é tão rápido que ão há tempo de fugir; você deve enfrentá-lo.

RATO GRANDE HABILIDADE 7 ENERGIA 8

Se você vencer, volte para **97**.

137

Beber vinho tinto no castelo de um Vampiro? Isto não é vinho tinto, é sangue, e parece que ainda está quente. Você cospe, horrorizado. Perca 1 ponto de FÉ. Sem correr mais riscos, você segue para a porta oeste. Volte para **45**.

138

Você sobe no barco, mas não tem remos - nem marinheiro ou leme para guiá-la - e não vai se mover. Você desce para procurar por alguma coisa que lhe sirva de remo - mas quando o faz, o pequeno barco desliza pelo rio e permanece, estacionado, no meio da correnteza. Você entra no rio e tenta pegá-lo mas, toda vez que se aproxima, ele se move para longe, segundo própria vontade! Ele é obviamente um objeto mágico - e você não tem como controlá-lo. Você terá que atravessar o rio, afinal. Vá para **187**.

139

Jogue dois dados e some 3 ao total. Se o resultado for menor ou igual que sua HABILIDADE, você conseguiu fechar a porta e sair: vá para **320**. Se o resultado for maior, volte para **52**.

140

O Vampiro recua de nojo diante do alho, em volta de seu pescoço, e o ataca violentamente por causa da frustração! Reduza 2 pontos de sua ENERGIA, mas o encantamento está quebrado. O Conde Reiner Heydrich agiganta-se muito próximo a você, então terá de enfrentá-lo com sua espada. Pode usar o feitiço de Grande Ataque se desejar e o tiver (vá para **346**), ou simplesmente atacá-lo imediatamente com sua espada (volte para **26**).

141

Os portões são feitos de sólidas e grossas barras de ferro; você não pode abri-los. Jogue um dado e some 2: se o total for menor ou igual a sua FÉ, vá para **192**: se for maior, vá para **243**.

142

Enquanto você passeia pelo local, um dos braços nas prateleiras, de repente, o agarra pelo braço e o segura firmemente. Ele não o fere, mas não o deixará livre. Você pode tentar acertar o membro com sua espada, já que ele não o segura pelo braço da espada (volte para **96**) ou aguardar para ver o que acontece (volte para **38**).

143

Você ataca Katarina com sua espada, mas ela não é ferida! Rindo, ela desembainha um punhal azul gélido e o ataca. Incapaz de acertá-la, você corre para a porta, mas ao comando dela, um grande tapete envolve suas pernas e o joga no chão. Quando ele começa a se emaranhar e a estrangulá-lo, Katarina pega uma pesada tigela de cobre, coloca-a sob sua garganta e enfia seu punhal, gargalhando! Sua aventura termina aqui!

144

Os olhos no quadro tornam-se vermelhos e começa a gotejar sangue da moldura! Isto é certamente enervante, mas você consegue vencer seu medo. Você agora vai:

Examinar este aposento?	Vá para **193**
Sair e abrir a porta da ponta leste do corredor?	Vá para **351**
Sair e seguir pelo corredor para o sul?	Vá para **166**

145

Katarina ri, lançando longe o objeto inútil. e o golpeia com seu punhal. Perca 2 pontos de ENERGIA. Vá para **164.**

146

O Sábio pega uma Chave de Prata de um bolso do colete, após libertá-lo. Você nota que a chave tem o número 378 gravado nela. “Isto o fará entrar” diz ele. “Volte pelo corredor para oeste, vire à direita, e abra a porta norte com isto.” Retorne para **75**.

147

Quando você avança, sente que há algo de errado em seu andar - e você acabou de recuar a tempo de livrar-se de uma armadilha-alçapão coberta! Esgueirando-se por volta dela, você continua em segurança pelo corredor. Vá para **157**.

148

As pessoas estão ansiosas por dizer-lhe como chegar ao Castelo! Eles o advertem que o caminho a ser seguido não oferece segurança. Somente um veículo fantasmagórico pode atravessá-lo a salvo. Eles indicam que há uma trilha que segue para nordeste, pela floresta, que leva direto ao Castelo. Se você tiver sorte, poderá evitar os animais selvagens da floresta; há uma cabana no caminho onde poderá descansar e dormir. Mas terá, porém, que atravessar o rio; o homem de um braço só lhe dá 2 Moedas de Ouro para pagar a taxa que o barqueiro irá lhe pedir.

Você parte pela trilha e logo se encontra envolvido pela floresta. Os galhos das árvores parecem virados e contorcidos em formas grotescas, e à distância, corujas piam e lobos uivam. O chão da floresta não tem plantas que o curem, e suas botas estalam na terra de cascalho. Vai ficando mais claro, talvez esteja chegando o crepúsculo - e então uma flecha passa assobiando perto de sua orelha e se fixa em um tronco de árvore! No lusco-fusco a sua esquerda, você vê um grande urso balançando em sua direção, e do outro lado, uma figura esguia está preparando outra flecha para lançar em sua direção! Você vai:

Atacar o arqueiro? Vá para **246**
Atacar o urso? Vá para **295**
Tentar conversar com a figura, seja lá quem for? Vá para **344**
Dar uma corrida e tentar fugir? Vá para **197**

149

O que tentará usar? Vai atacar o órgão com:

Sua espada? Vá para **175**
Os castiçais pesados? Vá para **203**
Algum outro objeto? Vá para **261**

150

Você agora está lutando com uma criatura morta-viva, terrivelmente má, e a Baobhan Sith lança um feitiço sobre você! Determine qual de vocês dois tem a maior Força de Ataque nesta Série de Ataque (a Baobhan Sith tem HABILIDADE 9). Se você tiver a maior Força de Ataque, você a atinge e estraga-lhe o feitiço; vá para **263** terminar a luta, subtraindo 2 do total de ENERGIA dado para a Baobhan Sith, por ela ter sido atingida. Mas se ela tiver a maior Força de Ataque, então conseguiu lançar seu feitiço e evadir-se de seu golpe. Vá para **207**.

151

Você está com sorte. Wilhelm Heydrich, o pobre primo idiota do Conde, hoje está bastante lúcido. Ele está feliz por ter um visitante e você logo estará bebendo conhaque de Analand enquanto Wilhelm fala sobre seu primo. “Ele não tem um espelho em casa, não é? Ele fica aterrorizado com espelhos prateados! Não sei porquê. Existe um na sala e relaxamento, logo depois da sala de jantar, e você jamais encontrará Reiner passeando por lá, não mesmo!” Ele bebe sofregamente do vinho fortificado. “E, então, a coisa de Siegfried assusta as coisas vivas internas para longe dele - bem, não são exatamente vivas, são? A espada, sabe, ele tem um medo especial dela. Escondeu-a em um livro, depois de ter mandado Sigfried embora, acredite se quiser. Não sei sobre a armadura. Mas ele levou o escudo para a torre, lá embaixo...” ele aponta para o corredor. Wilhelm agora já está bebendo demais e começa a enrolar a língua, então você se despede e parte. De volta ao corredor, resolve verificar a torre e o escudo que Wilhelm mencionou, então você vai para a ponta sul e lá abre a porta leste. Vá para **252**.

152

Jogue dois dados. Se o total for menor ou igual a sua HABILIDADE, vá para **250**. Se for maior, você é lento demais e deve lutar: volte para **103**.

153

A Armadura Animada avança sobre você e, apesar da lâmina do bardiche, parecido com cutela, estar enferrujada, ela ainda parece bastante afiada para causar-lhe um ferimento desagradável!

ARMADURA ANIMADA	HABILIDADE 8	ENERGIA 9

Se você vencer, não há nada de valor ou de interessante aqui - tudo está enferrujado e é inútil. Você pode tentar a porta do lado leste, atravessando a varanda (vá para **302**) ou a que está na ponta mais ao sul da varanda (vá para **244**).

154

Existem duas portas nesta câmara vazia, você resolve abrir uma delas. Vai abrir a porta no canto sul da parede oeste (vá para **294**) ou a porta com maçaneta de prata, no meio da parede sul (volte para **131**)?

155

Faz pouco sentido lançar um feitiço, pois Katarina está muito próximo e não fugirá de jeito nenhum! Ela o atinge; perca 2 pontos de ENERGIA.Você agora terá de lutar com sua espada, então vá para **164**.

156

Você faz um achado de sorte no meio de todo esse lixo - uma garrafa de cristal com filigrana de prata, valendo 4 Moedas de Ouro (anote-a em seu Tesouro). Retorna ao hall de entrada e lá pode abrir a porta norte (volte para **101**) ou pegar a passagem leste (vá para **256**).

157

Uns três metros mais à frente, no corredor, você fica diante de duas portas, uma de cada lado. A porta para norte tem uma placa empoeirada que pode ser lida após tirar as teias; diz simplesmente: “Boris, o Ébrio”. Esta não lhe parece promissora. A porta para sul tem uma placa que diz: “Chanceler Conrad Schmidt, o pior homem de Mortvania”. A sua frente pode ver uma junção em T que vira para norte e sul, e também uma porta em seu final. Você vai:

Entrar na tumba de Boris, o Ébrio?	Vá para **210**
Entrar na tumba do Chanceler Schmidt?	Vá para **359**
Para a junção em T, ignorando essas portas?	Vá para **230**

158

Os únicos feitiços úteis, aqui, são Grande Ataque (para lançá-lo, vá para **346**) ou Raio de Jandor (para lançá-lo, volte para **76**). Se não tiver nenhum desses dois feitiços à disposição, retorne para **274** a fim de selecionar outro método de ataque.

159

Você sobe os degraus de pedra, cheios de teias e imundos, passa por colônias de mofo e fungos nas paredes, e sobe ao topo da torre. O luar se projeta dentro da câmara circular através de vidro tingido, é como se as sombras deste lugar estivessem escapando e observando. Do seu lado oposto, banhada pelo luar, está uma jovem mulher sentada em uma cadeira, presa pelos pulsos e tornozelos por uma massa de teias finas - mas elas podem ser bastante mais fortes do que parecem, talvez até mesmo mágicas. Ela é realmente muito bonita, com longos cabelos ruivos, encaracolados e um rosto suave. Jogue um dado e some 4. Se o resultado for menor ou igual a sua FÉ, vá para **225**. Se o resultado for maior, vá para **269**.

160

GRANDE ATAQUE é um feitiço útil em combate, quando se ergue uma espada. Você lança o feitiço antes de atacar e, se tiver a maior Força de Ataque e atingir um golpe em seu inimigo, nessa Série de Ataque, seu golpe causa a perda de mais 4 pontos *extras* de ENERGIA. Mas se não acertar o golpe, na Série de Ataque em que tiver usado o feitiço, ele não terá qualquer efeito. Você deve decidir de deseja usar o feitiço, *antes* de jogar os dados para descobrir a maior Força de Ataque! Volte para **102**.

161

Você abre a porta com suas chaves e entra em uma antecâmara de pedra, vazia, decorada com entalhes de ratos, morcegos e lobos. Do lado oposto há uma porta e, de uma estreita fresta em sua base, uma maligna luz vermelha é refletida de uma câmara vizinha. Jogue um dado. Se tirar 1 ou 2, vá para **279**; se tirar 3 ou 4, vá para **325**; se tirar 5 ou 6, vá para **356**.

162

Você paga ao Gnomo - reduza 2 Moedas de Ouro de seu Tesouro - que o leva pelo rio. Ele não precisa remar, apenas sussurra para seu barco mágico e ele desliza direto em frente! Você pula fora na margem oposta. Vá para **383**.

163

Os ratos o mordiscam com seus dentes afiados e amarelados - perca 2 pontos de ENERGIA; mas você consegue sair em segurança e os chuta para trás. Agora pode seguir para a Cripta, se ainda não tiver estado lá (volte para **90**), ou seguir para as portas de bronze ao norte (volte para **2**).

164

Conduza o combate normalmente voltando para **106**. Seu oponente não é realmente um Vampiro, então, se tiver a espada mágica, Nightstar, pode acrescentar um bônus de apenas 1 ponto em sua HABILIDADE, neste combate.

165

Os tentáculos da criatura névoa envolvem sua garganta e você tem a sensação de pequenas, mas afiadas, agulhas enterrando-se em sua pele! Se você tiver a Maldição do Curandeiro, volte para **100**. Se não, volte para **6**.

166

Olhando pelo corredor, vê que existem portas opostas nos lados oeste e leste, na metade do corredor, e mais outra porta no leste, bem no final. Você vai:

Abrir a porta leste? Volte para **118**
Abrir a porta leste, no final do corredor? Vá para **252**
Abrir a porta oeste? Vá para **240**

167

O Vampiro o encantou; você não pode atacá-lo! Ele dá um passo à frente, triunfante, e suas presas estão descobertas, quando ele procura por sua garganta. Você está usando alho? Se estiver, volte para **140**. Se não estiver, volte para **72**.

168

Tendo vencido o guardião daqui, você pega dois pássaros de cristal com prata que são bem pequenos para carregar. Eles valem 3 Moedas de Ouro o par (acrescente-os a seu Tesouro). Agora *Teste sua Sorte.* Se tiver sorte, vá para **385**; se for azarado, vá para **270**.

169

Você encontra o jarro e, levando-o, corre de volta até Karl-Heinz, o Alquimista. “Maravilhoso” diz ele, segurando-o com prazer. “O ingrediente final para minha poção de longevidade! Logo voltarei a ser novamente jovem. E também já tenho sua poção pronta.” Você engole a substância verde, lodosa e de cheiro horrível. É algo nojento e lhe dá sérias dores de estômago; perca 4 pontos de ENERGIA. Mas após descansar um pouco, descobre que ela funcionou - acabou-se a Aflição de Licantropia (Maior)! Você agradece ao Alquimista por sua ajuda e retorna ao corredor, indo para norte até o hall de entrada. Daqui você vai:

Abrir a porta norte? Vá para **332**
Abrir a porta oeste? Vá para **221**
Descer pela passagem do lado leste? Vá para **353**

170

Tentar escapar é inútil; os lobos são muito mais rápidos do que você, podem seguir-lhe o cheiro. Quando corre, tropeça e cai (perca 1 ponto de ENERGIA) e o primeiro lobo o morde enquanto se levanta (perca mais 2 pontos de ENERGIA). Você deve lutar, então volte para **121**.

171

Você corre para a porta sul, se atrapalhando com as chaves. Perca 3 pontos de ENERGIA pelas mordidas dos ratos; se ainda estiver vivo, suas mãos trêmulas conseguirão pôr a chave na fechadura; vá para **244**.

172

Você abre a porta e dá de cara com uma cena bastante doméstica - um cozinheiro e dois servos em mesas de trabalho, preparando comida. No entanto, existe um desagradável cheiro misturado ao da comida: um odor pútrido e ruim, que chegam ao fundo de sua garganta. Os trabalhadores o fitam com olhos vagos - e você vê que eles são Zumbis! Jogue um dado e some 2. Se o resultado for menor ou igual a sua FÉ, vá para **238**. Se o resultado for maior, vá para **275**.

173

Você fere o Espectro antes que ele possa materializar-se completamente. Vá para **298** para terminar a luta, e subtraia 2 pontos da ENERGIA dada para o Espectro, devido ao golpe inicial.

174

Você sobe nó coche e os cavalos saem a galope – sem fazer qualquer som enquanto se movem! Você se recosta em um confortável assento forrado de preto. Olhando pelas janelas de pesadas cortinas púrpuras, você nada vê além da densa e envolvente bruma, mas os uivos dos lobos que ouve fazem um arrepio descer por sua coluna. Jogue um dado e some 2 ao resultado. Se o total for menor ou igual a sua FÉ, vá para **223**. Se o total for maior, você continua sua jornada até que o coche pára, próximo ao Castelo, e permite que você desça antes de desaparecer em meio à bruma; vá para **362**.

175

Sua espada é inútil contra alguma coisa deste tamanho; você não sabe onde atingir para causar-lhe um ferimento real. Perca 2 pontos de ENERGIA, por causa das mordidas dos ratos, antes de desistir e fugir para norte; vá para **335**.

176

Se Katarina tentou encantá-lo antes e falhou, volte para **20**. Se ela tentou e foi bem-sucedida, vá para **276**. Se ela não tentou encantá-lo anteriormente, vá para **293**.

177

Você encontra sopa quente bastante para uma refeição. Ela deve ser comida aqui, não pode levá-la com você (recupere 4 pontos de ENERGIA). Você encontra uma gaveta na mesa e dela tira uma bolsa contendo 5 Moedas de Ouro - mas também pica seu dedo em uma agulha descolorida que estava dentro da gaveta. Deve anotar, no quadro de Aflições, de sua *Folha de Aventuras*, um Veneno de Ação Lenta; ele irá afetá-lo até que encontre uma cura. Ele age do seguinte modo: a cada vez que tiver uma luta, você deve subtrair 1 ponto de sua ENERGIA no início do combate e também 1 ponto de sua ENERGIA *Inicial*! Você, portanto, vai ficando cada vez mais enfraquecido. Somente se puder encontrar um tratamento para curá-lo desta Aflição é que poderá recuperar sua ENERGIA *Inicial* até o nível com que iniciou a aventura.

Se não dormiu na casa do Gnomo, tem que dormir agora, já que está muito cansado. Quando estiver pronto para continuar, você segue viagem pela tarde; vá para **228**.

178

O Vampiro reaparece no aposento sob forma humana! Some 8 pontos à ENERGIA de quando ele escapou. Enfrente-o novamente, e se conseguir reduzir a ENERGIA para 4, ou menos, uma vez mais, vá direto para **212**.

179

O sino de prata radia uma sensação de bem sobre você. Olha-o cuidadosamente e dentro do sino encontra um nome gravado: SIEGFRIED HEYDRICH. Apesar de poder soar um alarme, você toca o sino de impulso; vá para **280**.

180

Limpando a última gosma do Ghoul Fedorento de sua espada, você dá uma olhada rápida em volta e encontra uma bolsa de couro dentro do sarcófago. Ela contém 5 Moedas de Ouro, que você acrescenta a seu Tesouro. Pode agora tentar abrir a tumba de Boris, o Ébrio, se ainda não a tiver investigado (vá para **210**) ou siga pelo corredor até a junção em T (vá para **230**).

181

Jogue um dado. Se o resultado for 1 ou 2, volte para **136**. Se o resultado for outro, volte para **47**.

182

Você abre a porta... e aciona uma armadilha mágica. Sente um clarão de luz e calor; perca 4 pontos de ENERGIA.Você fica parcialmente cego e mal pode ver o aposento escuro. Porém, pode perceber a forma de uma figura esquelética de quatro braços, armado com uma foice e dirigindo-se para você. Pode enfrentá-la, enfraquecido como está (volte para **52**) ou tentar fechar a porta e fugir (volte para **139**).

183

Karl-Heinz recusa sua oferta. "Não se pega fígados de basilisco e tinta de lula por nada, sabe. Tenho que cobrir meus gastos" lamenta. Ele olha pensativo e então continua: "Vou lhe dizer uma coisa. Nas cozinhas existem algumas ervas que desejo, mas elas são protegidas pelos guardas do Conde. Vá e pegue-as para mim e eu lhe darei a poção em troca. Há muitos jarros lá, mas há somente um que preciso. Eles estão todos numerados, e desejo o jarro número 169. Vá e pegue-o para mim". Ele lhe diz como chegar até as cozinhas; saia pela porta oeste deste aposento, volte até o hall de entrada, passe pela porta norte e pegue a primeira porta para o leste, no corredor mais além. Anote o número do jarro que ele precisa em seu *Quadro de Notas.*

Você sai e volta até o corredor norte-sul do lado de fora do aposento do Alquimista. Se ainda não o tiver feito, pode abrir a porta oposta a você na parede oeste (vá para **240**) ir para a ponta sul do corredor e lá abrir a porta da parede leste (vá para **252**) ou retornar para o hall de entrada e lá abrir a porta norte (volte para **101**).

184

Tendo destruído os repugnantes restos do Doktor Faustus, você quer:

Terminar a busca pelo aposento?	Volte para **142**
Sair daqui e abrir a porta leste?	Vá para **371**
Sair e abrir a porta sul?	Volte para **8**

185

O Sábio pondera. “Ah, sim, uma jovem mulher foi trazida recentemente, e o Conde a levou para a Cripta. Ele mantém as pessoas prisioneiras lá embaixo, e então bebe o seu sangue ou as entrega para Katarina. Criatura estranha, Katarina, pode ser bastante charmosa às vezes!” Ele olha de modo quase apaixonado ao pensar em Katarina. Retorne para **75**.

186

A terrível mordida do morcego acerta-lhe o pescoço já ferido, e a odienta ameaça esvoaçante abre sua jugular. Você cai em agonia, enquanto seu sangue da vida jorra no chão. Sua busca termina aqui.

187

Você caminha cuidadosamente sobre o leito pedregoso do rio raso, com medo de buracos. Você está quase chegando ao outro lado quando vê uma sombra deslizante vir serpenteando pela água em sua direção, e pode-se ver as costas verde-amareladas de uma forma reptílica, sob a superfície da água. Você pode ficar e enfrentar a Cobra do Rio (vá para **236**) ou tentar fugir do réptil e chegar até a margem (vá para **285**).

188

Gunthar fita intensamente o livro com a página mágica. “Mas esta é a espada Siegfried!” diz ele, surpreso, olhando a página. “Uma grande feitiçaria a aprisionou dentro do livro!” Ele então fica infeliz e diz-lhe que o único meio que pensa para libertá-la seria com a ajuda da magia de Katarina. “Ela lhe pedirá algum serviço em troca - e estremeço só de pensar no que poderá ser” diz ele, acrescentando que a irmã de Reiner é ainda mais maléfica do que o próprio Conde. Gunthar senta, com a cabeça entre as mãos, desesperado. *Ele* pode estar deprimido demais para fazer alguma coisa, mas você é um guerreiro e está aqui com um propósito! Retorna para o patamar e lá abre a porta oeste. Vá para **294**.

189

Você tem um Crucifixo e/ou o Escudo de Fé? Se tiver, pelo menos um desses itens, vá para **220**. Se não tiver nenhum dos dois, vá para **259**.

190

Você é lento demais! Os Zumbis estão sobre você antes que possa fechar a porta e fugir. Volte para **81**.

191

Você alcança o patamar, corre pela escada e volta para o pátio. Pega a Chave da Cripta e segue em direção à Cripta proibida, com seus pesados portões de grades de ferro e cabeças de gárgulas olhando de soslaio. Uma imensa sombra agiganta-se atrás de você, fazendo-o girar sobre seu eixo, em pânico – mas é apenas um morcego em vôo baixo, em contraste com a lua. O luar hoje está esmaecido, e não há outras *coisas* sobrevoando, na luz pálida, em meio às sombras que o cercam. Você tem a Aflição de Licantropia Maior? Se a tiver, vá para **204**. Se não tiver, volte para **43**.

192

Os esforços para penetrar na Cripta não passam despercebidos. Uma forma pequena, parecendo um anão, de uma figura espectral, preta e quase sem feições, vem flutuando pelos degraus. Você pode sentir o mal arrepiante no ar que ela desloca; suas pequenas garras negras estendem-se para agarrá-lo! Você vai:

Lutar com a Sombra?	Vá para **292**
Correr para as portas ao sul (se ainda não o tiver feito)?	Volte para **18**
Correr para as portas de bronze, ao norte?	Volte para **2**

193

Jogue dois dados. Se o total for menor ou igual a sua HABILIDADE, vá para **249**. Se for maior, vá para **300**.

194

A parede de Força mantém o Thassaloss Maior acuado, mas não por muito tempo. A sua frente, pode ver que o corredor leva às escadas que descem para norte, leste e sul, e você escolhe um desses lances de escada, mantendo o Thassaloss, a uma certa distância, com a sua ajuda mágica. Vá para **224** resolver que direção vai seguir; mas deve anotar que, se precisar recuar um lance de escada, o Thassaloss estará a sua espreita e você *terá que* enfrentá-lo, voltando para **22** para fazê-lo, a menos que tenha destruído o Conde Reiner Heydrich, o Vampiro, antes de retornar!

195

O grito da Baobhan Sith é horrendo e de gelar o sangue. Você fica terrivelmente enfraquecido com ele, meio paralisado, e não consegue resistir, quando ela caminha sobre você e saca um punhal afiadíssimo de seu vestido para matá-lo!

196

Lothar lhe diz para manter-se longe de Katarina; ela é perigosa, e pegar tanto ela quanto o irmão seria extremamente difícil. Conta-lhe que se pudesse destruir Reiner, então ele e Gunthar, o curandeiro que é irmão de Reiner, provavelmente fariam um trato com Katarina. Ele diz também que tem alguns itens que lhe serão valiosos; volte para **116**.

197

Você corre pela floresta adentro. Na pressa, deixa cair alguns suprimentos, então retire 2 de suas Provisões. Jogue dois dados e some 3 ao total. Se o resultado for menor ou igual a sua HABILIDADE, você consegue escapar de seus perseguidores e chega a uma cabana ao lado do rio (volte para **13**). Se o resultado for maior, o urso e o arqueiro o pegam, é você pode atacá-los (vá para **295**) ou conversar com a figura com o urso - uma jovem mulher, como pode ver agora (vá para **344**).

198

Katarina sorri, feliz. Ela lhe diz para ir pelo corredor, seguir para sul e abrir a segunda porta à leste. Vá para **227**.

199

A mulher ri e tira um punhal azul gélido das dobras de seu vestido. Enfrente-a normalmente; ela tem HABILIDADE 10. Se conseguir acertá-la quatro vezes, vá para **226.**

200

A Aparição é um inimigo altamente perigoso, e seu braço da espada deve servir-lhe muito bem neste combate!

APARIÇÃO HABILIDADE 8 ENERGIA 9

Se vencer, mas a Aparição o tiver ferido, vá para **290**. E, se vencer sem ser ferido, vá para **316**.

201

Você tenta acertar o Cavaleiro com sua espada, mas ele simplesmente ri, quando sua espada atravessa o ar! Você não pode feri-lo. Ele chicoteia os cavalos para um galope, deixando-o de pé, olhando tolamente. A crença em suas próprias capacidades fica estremecida por tal falha inicial; reduza 1 ponto de sua FÉ. Você precisa encontrar outro meio de ir para o Castelo, então volte para **148**.

202

O pobre jovem Wilhelm, primo do Conde, é bem louco e você só consegue tirar-lhe rasgos de informação, de valor duvidoso. Ele murmura sobre uma espada brilhante, escondida em um livro, e outras coisas sem sentido. Você o deixa com seus murmúrios e tenta a porta na ponta sul do corredor. Vá para **252**.

203

Você consegue levantar o castiçal muito pesado com um grunhido e desce-o sobre o teclado do órgão, que cai, devido ao peso, e se parte ao meio. A música pára de repente. Perca 1 ponto de ENERGIA por causa das mordidas dos ratos, mas agora que o som infernal parou, os ratos começam a correr de um lado para o outro, confusos, e o ignoram. Você pode passar pela porta norte que existe aqui (vá para **361**) ou sair e abrir a porta no final sul da varanda (vá para **244**).

204

Agora sua transformação é completa. Sua forma lupina luta para libertar-se da armadura de couro; mas você consegue tirá-la e corre pelos jardins e corredores do Castelo, uivando. Logo, um grande morcego voa acima de sua cabeça e mergulha; o Conde veio para assumir o controle de seu mais novo bichinho de estimação! O seu destino é pior do que a morte.

205

O Alquimista pouco fala, apesar de contar-lhe que foi empregado por Katarina - a irmã do Conde – para preparar pós e poções que lhe permitissem manter a aparência juvenil, e também um tratamento que Karl-Heinz parece evitar mencionar, deliberadamente. “Katarina parece muito jovem para uma mulher de 76” ele murmura, laconicamente. Você não pode realmente perguntar-lhe sobre o Conde e como matá-lo (Karl-Heinz pode contar a alguém o que você está pretendendo!) e há muito pouca coisa a mais que você pode obter dele. Mas ele pode lhe ser útil se tiver uma Aflição de Licantropia (Maior). Se tiver, vá para **318**. Se não tiver, saia pela porta oeste do aposento e vá para **373**.

206

Sente uma horrível sensação de ferroada quando o morcego o morde pela segunda vez. Acrescente a Maldição do Morcego ao quadro de Aflições, de sua *Folha de Aventuras.* Ainda não pode sentir nenhum efeito colateral por causa da mordida, mas quem sabe o que poderá acontecer depois? Retorne à **45** para terminar o combate.

207

A maléfica trabalhadora mágica aponta um único dedo indicador para você, e fagulhas verdes de luz saem de sua mão e cercam seu corpo. Elas penetram em seu corpo e você fica todo arrepiado, a ponto de desmaiar de fraqueza. Reduza 3 pontos de sua ENERGIA,e deve também subtrair 2 pontos de sua HABILIDADE - mas a perda de HABILIDADE é apenas temporária; ela durará até que você tenha enfrentado *três* combates (incluindo este), então anote isto, no quadro Notas da *Folha de Aventuras.* Você agora está perto o suficiente para enfrentá-la, então vá para **263**.

208

Sua arma é inútil contra o Espectro, que o ataca; perca 2 pontos de ENERGIA.Você foge do aposento, tentando voltar para a varanda, e o ágil Espectro rapidamente acompanha seus passos, atacando-o pelas costas. Jogue um dado. Se o resultado for 6, vá para **310**. Se for outro número, vá para **365**.

209

“Bem, tem o pobre jovem Wilhelm, o primo – louco como um chapeleiro, sabe. Bastante inofensivo. Siegfried está morto, é claro - o irmão mais velho de Reiner, ele era o Conde até que... ahn... desapareceu e Reiner assumiu. Então, há Gunthar, que vive lá em cima; é subir e bater na porta com maçaneta de prata. Ele é um curandeiro, assim ele o diz. Não é mal. Katarina, a irmã do Conde, é uma mulher bela e interessante. Muito caprichosa, com temperamento de um gato selvagem, mas também muito cativante. Ela tem um apartamento lá em cima, no final do corredor, passando o patamar por onde sobe.” Retorne para **75**.

210

Você destranca a porta com suas chaves. Ela abre para uma pequena câmara de pedra vazia, com um sarcófago simples de pedra no centro. Se desejar investigar o sarcófago, vá para **262**. Se prefere sair, pode abrir a porta da tumba do Chanceler, se ainda não o tiver feito (vá para **359**), ou descer o corredor até a junção em T (vá para **230**).

211

O Gnomo o leva até um catre, onde você se acomoda para dormir - após calçar a porta e a janela para manter os intrusos do lado de fora! Você dorme bem (recupera 4 pontos de ENERGIA), mas por volta da meia-noite é, repentinamente, acordado por um rosnado e abre os olhos a tempo de ver um imenso lobo materializando-se no aposento, formando-se de uma nuvem de gás que esgueirou-se por sob a porta! Você pode agarrar sua mochila e arma, tentar fugir pela porta (vá para **309**) ou ficar e enfrentar esta criatura (vá para **260**).

212

Em desespero, o Conde tentará morder sua garganta, em vez de atingi-lo com os punhos. Você pode subtrair-lhe 2 pontos de HABILIDADE quando ele tenta este ataque de mordida. Sua mordida causa os danos usuais (2 pontos) na primeira vez - a menos que você tenha a Maldição do Curandeiro (se tiver, a mordida lhe causa uma perda dobrada - 4 pontos!). Se o Conde mordê-lo duas vezes, vá direto para **268**. Se vencer, vá para **339**.

213

Você consegue abrir a tampa de madeira até poder ver o brilho de uma luz suave no interior. O esqueleto lá dentro, envolto por uma armadura de cota de malha enferrujada, tem uma brilhante e longa espada nas mãos. Gentilmente, você a remove e guarda. É uma Espada Mágica: não pode somar nenhum ponto a sua HABILIDADE, quando a usar, mas pelo menos é uma arma com a qual pode ferir Reiner Heydrich, o Vampiro! Acrescente a Espada Mágica a seus Equipamentos - a menos que já possua uma Espada Mágica, neste caso terá que deixar uma para trás. Não há nenhum valor em ter uma segunda Espada Mágica!

Você sabe e sobe a escada; daqui você pode descer a escada para norte, se ainda não o tiver feito (vá para **257**) ou descer a escada para sul (volte para **161**).

214

Você não encontra nada de interessante ou que seja valioso, então retorna para o hall de entrada. Aqui, você pode abrir a porta-norte (volte para **101**) ou seguir pela passagem leste (vá para **256**).

215

Jogue dois dados. Se o total for menor ou igual a sua HABILIDADE, vá para **283**. Se o total for maior, volte para **153**.

216

Você joga sua Água-benta no Vampiro. Jogue um dado e some 1, para obter um resultado entre 2 e 7; o total é o número de pontos de ENERGIA que o líquido abençoado causa de dano à criatura morta-viva enlouquecida, cuja pele agora parece estar pegando fogo! Se tiver mais uma à mão, tem tempo de jogar um segundo vidro, com os mesmos resultados; ou então pode atacar com espada (volte para **26**) ou feitiço (volte para **158**). Se desejar, pode jogar o segundo vidro de Água-benta e então atacar com espada ou feitiço. Mantenha um registro de quantos pontos de ENERGIA você já infligiu no Conde!

217

Esses Zumbis - como pode ver que essas patéticas criaturas o são - hesitam e lhe dão tempo de disparar para a escada sem precisar lutar. Vá para **311**.

218

Um dos lobos pára a fim de devorar a comida; reduza 2 refeições de suas Provisões. Porém, o lobo maior ignora a comida e o ataca, rosnando e babando. Volte para **121** e enfrente apenas o *segundo* lobo.

219

Você destranca a gaveta, mas ouve o som de vidro se quebrando, quando o faz. Você deve *Testar sua Sorte.* Se tiver sorte, volte para **130**; mas se for azarado, vá para **387**.

220

“Você tem a cruz, mas não a arma para destruir Reiner” diz-lhe Siegfried, ansioso. Você tem o Livro das Espadas? Se tiver, vá para a referência que é metade do número da página mágica desse livro (ou seja, se a página mágica é 240, você deverá ir para a referência **120**). Se não o tiver, vá para **259**.

221

Você abre a porta de uma grande e luxuosamente decorada sala de jantar. Uma imensa mesa de mogno, ladeada por cadeiras, está colocada no centro do aposento; ela se verga devido ao peso da prataria e dos objetos de cristais, dispostos sobre a toalha de linho. Cortinas pesadas cerram as janelas do lado oeste, e há um grande tapete de pele de tigre no chão próximo à parede norte; passando por ele há uma porta entreaberta. Resolvendo investigar o aposento mais além, você caminha sobre o tapete, mas ouve um rugido e um rosnado, e então a coisa se ergue e o fita nos olhos com hostilidade! Com presas, garras e pêlo prontos para voar sobre você, terá que enfrentar este estranho inimigo!

TAPETE DE
PELE DE TIGRE HABILIDADE 7 ENERGIA 7

Se vencer, pode pegar algum tesouro deste aposento: alguns itens de prata suficientemente pequenos para carregá-los, que valem um total de 4 Moedas de Ouro (anote-os em seu Tesouro). Você olha pela porta a fim de observar o próximo aposento; vá para **364**.

222

DIVISÃO é um feitiço que destruirá *qualquer* criatura que seja feita praticamente só de ossos, como um Esqueleto, por exemplo. Pode lançá-lo, a qualquer hora, durante um combate com uma criatura desse tipo. Retorne para **102**.

223

Você de repente sente um arrepio dentro da carruagem e lá, surgindo lentamente a sua frente, encontra-se um fantasma! A forma espectral de um homem alto com cabelos negros ondulados e olhos verdes, sua figura, praticamente toda coberta por uma volumosa capa negra e púrpura, sorri, sentada no lado oposto. “O Conde o espera” ri de modo afetado, “apesar de sua estada aqui ser bastante curta, temo.” Ele se recosta e continua a sorrir de um jeito malicioso e escarnecedor. Então, a carruagem dá uma guinada súbita e a aparição fantasmagórica pula sobre você! Jogue um dado e some 4 ao resultado. Se o total for menor ou igual a sua FÉ, vá para **321**. Se o resultado for maior, vá para **272**.

224

Três lances de escada descem do final do corredor: para norte, leste e para sul. Cada lance de escada está empoeirado, as paredes estão cheias de mofo e o ar é úmido. Uma poderosa sensação de mal permanece até mesmo nos cantos e rachaduras! Qual lance de escada vai seguir? Vai descer:

O lance para norte? Vá para **257**
O lance para leste? Volte para **108**
O lance para sul? Volte para **161**

225

Você sente um forte bem *e* um forte mal nesta câmara, mas não tem certeza sobre que impressão vem de cada área. Vá para **269**.

226

Katarina ri de você de novo, mas desta vez seus olhos felinos chispam de ódio. Jogue um dado e some 4. Se o total for menor ou igual a sua FÉ, vá para **286**. Se o resultado for maior, vá para **331**.

227

Você abre a porta e entra em um quarto espartano, com apenas duas mesas e cadeiras simples, um catre com cama e mobília despretensiosa - uma pequena cômoda com gavetas, um armário simples, e coisas do gênero. Fitando-o de sua escrivaninha, encontra-se um homem alto e bem constituído, por volta dos 30 anos, com cabelos castanhos-claros e olhos castanhos. Seu sorriso torto o saúda quando você entra. “Saudações, estranho, está perdido e por isso veio a este lugar deplorável?” pergunta-lhe ele. Se foi enfeitiçado, você *tem que* atacá-lo, então vá para **369**; se não o foi, pode escolher entre atacá-lo (vá para **369**) ou conversar com ele (vá para **397**).

228

Você prossegue pela tarde, e adentra na noite escurecida, até que finalmente vê o castelo no topo de uma colina escarpada. Jogue dois dados. Se o total for menor ou igual a sua HABILIDADE, vá para **362**. Se for maior, vá para **277**.

229

Do corpo, ergue-se um sósia fantasmagórico do homem e se senta, e então sai do caixão e fica diante de você. Agigantando-se a sua frente, a sombra de Siegfried Heydrich fita-o ansiosa e gesticula para que a siga - apontando para o caixão! Você levanta a tampa e gentilmente move o corpo para o lado. Suas mãos trêmulas encontram uma porta secreta na base do caixão; o espaço é grande o bastante para que você se esgueire por ele, seguindo o fantasma impaciente. Você cai alguns centímetros em um chão de pedra e, meio que engatinhando, usando sua fonte de luz, segue o fantasma de Siegfried pela passagem curta e estreita que se abre em uma espécie de pequeno santuário. Siegfried aponta primeiro para uma pequena garrafa de quartzo rosado, cheia de líquido incolor. “Água-benta” explica ele, “você achará muito útil.” (Acrescente Água-benta a seus Equipamentos.) Siegfried então olha para um globo de bronze iluminado muito estranho, pousado sobre a mesa de toalha de linho branco a sua frente e ao lado de um cálice de prata. Você tem uma Estaca? Se tiver, vá para **304**. Se não tiver, volte para **189**.

230

Na ponta leste do corredor há uma porta preta com pesadas faixas de ferro; dos lados, para norte e sul, existem pequenas passagens que também terminam em uma porta de madeira negra. Verificando-as cuidadosamente, você descobre que a porta norte tem uma placa que diz: “Doktor Pieter Faustus, Médico do Conde Wilhelm Heydrich”. As outras portas não têm qualquer decoração. Você vai abrir:

A porta norte?	Vá para **255**
A porta leste?	Vá para **371**
A porta oeste?	Volte para **8**

231

Você não pode ferir a Aparição sem uma Espada Mágica. É forçado a fugir pelo mesmo caminho pelo qual entrou no hall; a Aparição o persegue por uma parte do caminho, mas evita ir muito longe na luz. Jogue um dado; este é o número de vezes que a Aparição o acerta nas costas, enquanto você foge, e perde 2 pontos de ENERGIA por cada golpe levado! Se ainda estiver vivo, deve jogar um segundo dado. Se o resultado for 1-4, a Aparição drenou-lhe parte de sua energia vital: perca 1 ponto de HABILIDADE.Se foi 5 ou 6, escapou deste destino por mero acaso. Você abre a porta norte do hall de entrada; volte para **101**.

232

PAREDE DE FORÇA invoca uma esfera de força invisível a sua volta, que não pode ser atravessada e que se move com você. Ela pode evitar que inimigos fujam; ou mantê-los longe de você por um certo tempo, se desejar usá-la como proteção. Em certas referências, quando for apropriado, lhe será perguntado se deseja usar este feitiço. Retorne para **102**.

233

Você poderia tentar acertar o sino de prata. No entanto, isto poderia ser perigoso, já que talvez alerte os guardas com o som. Se desejar soar o sino, vá para **280**. Se preferir voltar ao pátio, vá para **380**.

234

Você foi encantado por Katarina? Se tiver sido, volte para **25**. Se não foi, volte para **84**.

235

Gunthar agradece enormemente pela devolução de seu livro e o recompensa com uma poção mágica de cura que ele escondera cuidadosamente em uma gaveta secreta de um armário. Anote-a em seus Equipamentos. Você pode bebê-la a qualquer hora, exceto durante combate, e recuperará 4 pontos de ENERGIA. Agradecendo a Gunthar por este valioso presente, você sai e abre a porta oeste do patamar; vá para **294**.

236

Sua mobilidade fica reduzida, pois está com água até os joelhos, então deve subtrair 2 pontos de sua HABILIDADE, durante este combate.

COBRA DO RIO	HABILIDADE 6	ENERGIA 6

Se a Cobra mordê-lo duas vezes, vá direto para **334**. Se vencer, vá para **383**.

237

Percebendo que você está enfraquecendo, a pequena Nastassia corajosamente pega um punhal de uma mesa próxima e vem em sua ajuda. Ela lutará a seu lado com uma HABILIDADE 6.

Você agora está em uma luta em triângulo. Em cada Série de Ataque, jogue dados para três lutadores (você, Katarina e Nastassia) para ver quem tem a maior Força de Ataque; este será o combatente que dará o golpe realmente eficaz nessa Série de Ataque. Katarina ignorará Nastassia; ela continuará a atacá-lo para terminar primeiro com você! Se vencer, vá para **400**.

238

Os Zumbis pegam facas e cutelos, mas se mantêm bem longe de você. Se tentar, talvez possa passar por eles, entrar na cozinha principal, seguir para leste (se o fizer, vá para **282**) ou então:

Atacar os Zumbis?	Volte para **105**
Sair e ir para a porta norte no corredor?	Vá para **332**
Sair e abrir a porta oeste no corredor?	Volte para **221**
Sair e pegar a passagem leste que sai do corredor?	Vá para **353**

239

A Geléia é uma coisa nojenta e doentia, e ela o infecta, como no primeiro estágio de uma doença enfraquecedora e desgastante. Perca 1 ponto de HABILIDADE... e as coisas podem ficar ainda piores. Vá para **313** terminar o combate.

240

Você abre a porta para um conjunto de quartos cheios de almofadas, papéis, brinquedos, quadros e todo o tipo de destroços espalhados por todo o local! Marchando para cima e para baixo, vestindo uma farda militar azul que lhe cai mal e um ridículo chapéu de tricónio, encontra-se um rapaz desgrenhado com longos cabelos negros soltos e olhos verdes. Ele murmura coisas sem sentido para si mesmo e não parece ter notado sua entrada. Ele certamente deve ter perdido a razão. Você vai:

Atacá-lo?	Vá para **322**
Entrar e falar com ele?	Vá para **288**
Sair e abrir a porta leste, oposta, se ainda não o tiver feito?	Volte para **118**
Sair e abrir a porta do final sul do corredor?	Vá para **252**

241

Você abre a porta, e um clarão brilhante e ofuscante de luz e calor o fere. Você perde 4 pontos de ENERGIA, e fica também parcialmente cego. Uma figura de quatro braços e armado com uma foice avança em sua direção, suas órbitas vazias e verdes brilhando feericamente na escuridão. Você não tem tempo para fugir e deve subtrair 2 pontos de sua HABILIDADE enquanto estiver lutando com este monstro devido ao seu estado de semi-cegueira.

Em cada Série de Ataque, você deve jogar um dado além dos dois dados usuais para combate. Se este resultado for 1-3, o Thassaloss Menor o atingirá com o enregelante raio verde que sai de suas órbitas, causando-lhe a perda de 1 ponto de ENERGIA. Se o resultado for 4-6, você consegue desviar-se do raio. O Thassaloss Menor pode causar-lhe este efeito enregelante, mesmo quando tiver a menor Força de Ataque da Série de Ataque, o que o torna um perigoso inimigo!

THASSALOSS MENOR HABILIDADE 8 ENERGIA 11

Se vencer, volte para **55**.

242

Você desembainha sua arma, mas ele ri alto na sua cara! Ele coloca uma mão na bola de cristal, murmura uma palavra e uma cabeça de dragão aparece no topo dela. A espinhenta cabeça vermelha bafeja um estreito jato vermelho de chamas fumacentas e superaquecidas sobre você, que grita de dor e desmaia imediatamente. Karl Adenauer prepara-se para dar a um Ghoul, seu conhecido, uma refeição tostada...

243

Você abandona a tentativa de entrar na Cripta. Vê uma réstia de luz por sob as portas de bronze que dão para norte; você pode investigar essas portas (volte para **2**) ou correr para a porta sul e abri-la, se ainda não o tiver feito (volte para **18**).

244

Você usa as Chaves do Castelão para abrir a porta, e entra em um aposento de recepção. Luxuosamente decorado com poltronas confortáveis, uma chaise-longue e almofadas espalhadas, este é um lugar bastante confortável. Há algumas jarras de vinho, que pode ser refrescante, e alguns biscoitos doces redondos e macios, cobertos com uma fina camada de chocolate, e que parecem apetitosos; se preferir você pode seguir direto para a porta na parede oeste deste aposento. Você vai:

Experimentar o vinho tinto?	Volte para **137**
Experimentar o vinho branco?	Volte para **53**
Experimentar os biscoitos?	Volte para **4**
Seguir para a porta oeste?	Volte para **45**

245

Sua espada é inútil contra a sufocante névoa que o envolve. Os tentáculos se entrelaçam a sua volta e sugam a vida de dentro de você. Antes que pudesse lidar ao menos com o primeiro dos caixões do Conde, você encontrou seu destino!

246

Você se aproxima o bastante para ver a figura de uma jovem; ela está vestida em couro verde e marrom e armada com um arco e uma espada longa, que é mantida embainhada do seu lado. Mas o urso o impede de chegar a ele, então você terá que enfrentá-lo (vá para **295**) ou tentar conversar para livrar-se do problema (vá para **344**).

247

Você fala a Lothar sobre sua busca: matar Reiner e salvar Nastassia. Lothar parece um homem confiável. “Não é apenas com o Conde que deve ter cuidado; fique longe de Katarina. Sua irmã é ainda pior do que ele. Se Reiner fosse morto, creio que Gunthar - o irmão de Reiner, o curandeiro, caso ainda não o tenha encontrado - e eu, poderíamos lidar com ela. Você não deve tentar realizar uma tarefa impossível como a de matá-la também!” Ele lhe diz que os aposentos dela ficam além da porta oeste, na ponta norte do corredor externo, e você anota isso mentalmente para não ir até lá! Lothar também lhe diz que tem alguns itens que podem aumentar-lhe muito suas chances de sucesso. Volte para **116**.

248

A bela mulher dirige-lhe a força total de seus brilhantes olhos verdes. Jogue um dado e some 4 ao resultado. Se o total for menor ou igual a sua FÉ, volte para **80**. Se for maior, volte para **68**.

249

Você encontra um bracelete de prata atrás de uma almofada. Ele vale 3 Moedas de Ouro (acrescente-as a seu Tesouro). Você deixa o aposento e retorna para o corredor externo. Aqui, pode abrir a porta para a ponta leste (vá para **351**) ou seguir para sul, passando por essa porta (volte para **166**).

250

Você consegue fechar a porta na cara dos lobos salivantes; eles a arranham famintamente e começam a uivar. Você resolve que isso pode alertar alguém, então está na hora de cair fora do espaço aberto do pátio. Você pode seguir para as portas ao norte (volte para **2**) ou para a porta do sul, se já não a tiver aberto antes (volte para **18**).

251

Você mata o velho facilmente; ele não tem arma e não é páreo em uma luta. Foi um ato extremamente mau o seu, matar outro ser humano assim, pois o Alquimista não era um homem mau. Perca 2 pontos de sua FÉ e 2 pontos de SORTE. Você examina o aposento, mas não encontra nada que reconheça como útil, então saia pela porta da parede oeste; vá para **373**.

252

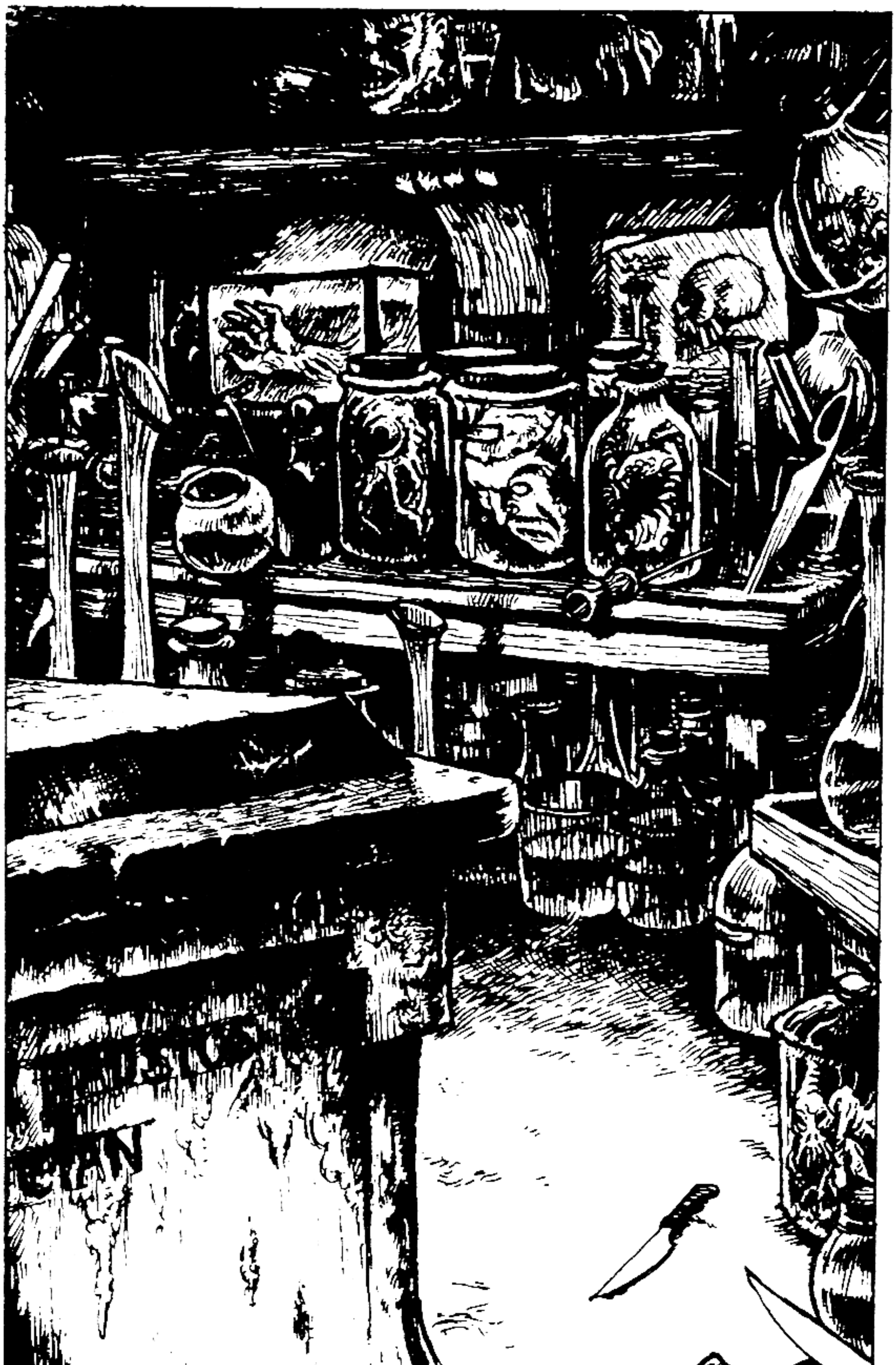
Você abre a porta e um odor denso e mofado de ar parado o saúda. Deve usar sua lanterna para ver (a menos que tenha uma Espada Mágica), e você agora percebe que está na base da torre sudeste. Jogue um dado e some 3. Se o total for menor ou igual a sua FÉ, vá para **330**. Se for maior, vá para **316**.

253

Quando insere a chave na fechadura da porta, uma lâmina denteada pequena, porém muito afiada, pula do batente da porta e atinge-lhe a mão. Perca 1 ponto de HABILIDADE e 2 pontos de ENERGIA. Você dá um chute para que a porta abra; vá para **382**.

254

O Sábio explica que o Conde vem e vai. Ele às vezes está fora, no campo, às vezes ele dorme em seus aposentos ao sul do primeiro andar – mas a maior parte do tempo ele habita na Cripta!Retorne para **75**.



255

Você entra em um mausoléu contendo um sarcófago, algumas prateleiras nas paredes e mesas, cobertas com os mais bizarros objetos. Você nota material cirúrgico, lâminas, espécimens engarrafados e aberrações da natureza, jarros de fluidos e um número enorme de membros e cabeças partidos que parecem estar em perfeito estado de conservação. Isto é realmente perturbador, então você vai:

Examinar esta câmara? Vá para **313**
Sair e abrir a porta leste? Vá para **371**
Sair e abrir a porta sul? Volte para **8**

256

Ao longo da passagem leste há uma porta para norte, e a passagem vira para sul logo depois dela; há outra porta a sua frente, na junção dos corredores leste e sul. Você vai:

Abrir a porta norte? Vá para **305**
Abrir a porta a sua frente? Vá para **351**
Seguir pelo corredor para sul? Volte para **166**

257

Você desce os degraus até chegar a uma porta que não tem placa ou sinal, apesar de poder ver que existem alguns arranhões nela, como se alguma coisa tivesse sido removida ou alguma criatura tivesse tentando entrar ou talvez apenas arrancar-lhe os ornamentos. Você vai:

Abrir essa porta? Vá para **338**
Recuar e seguir para leste? Volte para **108**
Recuar e seguir para sul? Volte para **161**

258

Você vê que há uma placa na porta, com a inscrição: “Doktor Karl Adenauer”. Bate como manda a boa educação, e uma voz trêmula, mas brusca, responde: “Entre!” Você entra, e vê um homem de meia-idade, com cabelos grisalhos, vestindo um manto e sentado a uma mesa coberta por papéis organizados em pilhas. O aposento está cheio de livros e papéis, e o homem o fita por sobre uma bola de cristal, montada em uma base de dragão, que se encontra sobre sua mesa. “Doktor Adenauer, meu jovem”, diz ele, apesar de não ser necessário. “Sábio empregado do Conde Reiner Heydrich; homem mesquinho, jamais me dá dinheiro para minhas pesquisas. Esses livros importantes custam uma fortuna!” e com um gesto de mão indica-lhe uma parede cheia de estantes. Ele parece rabugento, mas não é hostil. Pelo menos não parece ser! Você vai:

Atacá-lo? Volte para **242**
Falar com ele? Volte para **75**
Sair e retomar ao corredor? Volte para **181**

259

“Você não tem os meios para matar meu irmão morto-vivo” diz Siegfried, deixando transparecer uma ponta de reprovação em sua voz. “Você falhou. Corra para se salvar!” Não precisa de um segundo convite; Siegfried, melhor que ninguém, conhece quais são suas chances de sucesso.

Mas quando chega aos degraus no topo da Cripta, encontra uma sorridente figura à espera, uma criatura que não pode destruir, e sua busca termina aqui, quando ela voa sobre você para alimentar seu apetite insaciável de sangue!

260

Você ataca o lobo, mas sua arma não o fere! Mas ele, em revanche, o fere; perca 2 pontos de ENERGIA. Este não é um lobo comum - sua confiável espada não pode feri-lo, então corra pela porta o mais rápido que puder na direção do rio. Vá para **309**.

261

Nenhum objeto que possua é de alguma valia nessa situação; o órgão ruge lugubremente e você perde 2 pontos de ENERGIA devido às mordidas de rato, antes de conseguir fugir pela porta norte. Vá para **335**.

262

Você ergue a tampa do sarcófago. Em seu interior há um esqueleto comum, mas há também uma garrafa de bronze toda ornamentada, e o selo em volta de sua rolha parece intacto. Você pode inspecionar o conteúdo da garrafa, abrindo-a (se o fizer, vá para **306**). Se desejar partir, pode entrar na tumba oposta, a do Chanceler, se ainda não o tiver feito (vá para **359**) ou seguir para leste descendo pelo corredor, em direção à junção em T (volte para **230**).

263

A malévola manipuladora de magia sorri quando saca de um punhal bem afiado, sua lâmina azul cristalina engastada em um punho de prata. Ela é muito ágil e desvia e se agacha de seus golpes; ela não será facilmente vencida.

BAOBHAN SITH HABILIDADE 9 ENERGIA 9

Se você vencer, pode examinar o local; vá para **324**.

264

Jogue um dado e some 4. Se o resultado for menor ou igual a sua FÉ, vá para **343**. Se o resultado for maior, vá para **381**.

265

Você deve enfrentar os dois Zumbis um de cada vez; enfrente o primeiro Zumbi e só então, se ainda estiver vivo, lute com o segundo.

	HABILIDADE	ENERGIA
ZUMBI Um	6	5
ZUMBU Dois	7	7

Se vencer, você sobe a escada: vá para **311**.

266

Você sente o estranho veneno da mordida do lobo maior começando a afetá-lo. Com horror, olha para o corpo peludo e vê que ele está mudando, em morte, para uma forma meio-humana! Esse lobo não era um lobo, mas sim um Lobisomem, que o mordeu! Anote Licantropia em seu quadro de Aflições, de sua *Folha de Aventuras.* Você não sabe exatamente quanto tempo isso levará para começar a afetá-lo seriamente, mas é melhor apressar-se em sua busca e procurar ajuda ou um remédio! Vá para **314**.

267

Você abre a porta e espia para dentro de um aposento grande e escuro; pega uma tocha do corredor para iluminar, uma lamparina existente no aposento e então olha em volta. Em um bloco de mármore branco, envolto em lençóis negros e carmim, encontra-se um caixão de madeira negra. Seu coração bate furiosamente quando você avança até ele, mas a ameaça não está dentro dele - está a sua volta! Espessando e girando no ar há uma névoa rosada e fumacenta, que avança sobre você com tentáculos semi-sólidos e tenta estrangulá-lo! Você não tem como escapar, então terá que enfrentar esta entidade esquisita. Você tem uma Espada Mágica? Se tiver, volte para **42**. Se não tiver, volte para **245**.

268

A primeira mordida do Conde passou perto, e deixou apenas um arranhão superficial, mas desta vez suas presas penetram profundamente na carne. A dor parece envolvê-lo e desce direto até sua espinha, e você grita ao cair no chão. Envolvendo-se com seu manto, o Conde se prepara para alimentar-se. Você estava muito próximo do sucesso, mas sua missão fracassou!

269

Olhando a garota adormecida você vai tentar:

Acordá-la?	Vá para **301**
Examinar o aposento?	Vá para **368**
Sair daqui e retornar à porta norte no hall de entrada?	Volte para **101**

270

Você não encontra mais nada que seja interessante. Agora pode tentar a porta leste no corredor (volte para **227**), ou a porta sul, no final do mesmo corredor (vá para **319**).

271

Você destranca o cofre do Conde. Dentro dele encontra uma pilha de notas de crédito, todas com a assinatura de Reiner Heydrich; mas elas não lhe são de nenhum valor, quanto mais de sorte! Remexendo nos papéis em volta, põe as mãos em uma grande chave de ferro negro - a chave para a cripta onde o malévolo vampiro habita! Anote a Chave da Cripta em seus Equipamentos. Agora, jogue um dado e some 3 ao resultado. Se o total for menor ou igual a sua FÉ, volte para **98**. Se o resultado for maior que sua FÉ, volte para **46**.

272

O demônio pula em sua garganta e você salta para o lado a fim de livrar-se dele: mas a porta da carruagem abre repentinamente e você é lançado para fora. Perca 2 pontos de ENERGIA por causa dos arranhões causados pela queda e, enquanto rola no chão, a risada distante da criatura fantasmagórica ressoa em seus ouvidos. Você agora deve *Testar sua Sorte.* Se tiver sorte, volte para **24**; se for azarado, vá para **370**.

273

O RAIO DE JANDOR é um poderoso feitiço que cria um raio brilhante de energia branca, e causará a perda de 6 pontos de ENERGIA em qualquer criatura morta-viva. Você pode usá-la a qualquer momento, durante um combate. Retorne para **102**.

274

O Conde tentou lançar seu encantamento vampiresco sobre você, mas ele fracassou em controlar-lhe a mente e você agora pode enfrentá-lo livremente! Você vai:

Correr até ele e atacá-lo com sua espada?	Volte para **26**
Jogar Água-benta sobre ele, se tiver alguma?	Volte para **216**
Lançar um feitiço, se puder?	Volte para **158**
Pegar um item em sua mochila?	Volte para **17**

275

Os Zumbis lançam-se sobre você, armados com facas e cutelos! Mas eles se movem lentamente e você provavelmente poderá fugir, se assim o desejar. Vai tentar evitá-los recuando e fechando a porta (vá para **347**) ou ficar no batente e lutar (volte para **81**)?

276

Katarina sorri-lhe belamente e seus olhos felinos brilham. Você percebe que ela está tentando controlá-la como fez antes; como ela já teve sucesso anteriormente, será mais difícil resistir-lhe desta vez! Jogue um dado e some 6 ao resultado. Se o total for menor ou igual a sua FÉ, vá para **343**. Se o total for maior que sua FÉ, vá para **381**.

277

Escalando pela trilha traiçoeira, você torce o tornozelo em uma raiz protuberante; reduza 1 ponto de sua HABILIDADE. Você chega ao topo sem mais problemas, então vá para **362**.

278

Infalivelmente, a Geléia o atinge em seu pescoço vulnerável, reabrindo o ferimento, e sangue começa a escorrer dele. Você deve perder 1 ponto de ENERGIA, devido ao sangramento, a *cada* Série de Ataque, até que este combate esteja terminado! Volte para **239**.

279

Quando atravessa o aposento, um dos ratos entalhados na pedra toma vida e morde seu calcanhar! Perca 1 ponto de ENERGIA; quando se vira para atacar, ele se foi! Você cruza o aposento e abre a porta; vá para **341**.

280

O badalo atinge o sino de prata sem produzir nenhum som e o choque corre por todo seu corpo. Sente-se com a cabeça leve e meio adormecido; uma figura majestosa está radiante a sua frente. Vestido com uma brilhante cota de malha de ferro, carregando um escudo do mais puro branco, com uma cruz vermelha, e segurando uma magnífica espada longa, está a forma de Siegfried Heydrich, antigo Conde do Castelo, em tempos mais felizes. Ele tem mais de dois metros e seu macio cabelo loiro cai sobre sua nobre e suavemente constituída fronte.

A aparição fala. "Liberte esse lugar da culpa e do horror, bravo guerreiro. Meu irmão matou-me à traição, e eu o chamei para restaurar o bom nome e a liberdade das pessoas sob o jugo de Reiner. Em algum lugar, ele escondeu minha armadura, meu escudo e minha melhor espada, Nightstar. Eu não sei onde estão; mas sei que meu fiel vassalo Mikhail está escondido sob a torre; pode ser encontrado em um quarto secreto sob um alçapão escondido, na base da torre. Vá agora, meu amigo e destrua o mal que habita esse castelo!" Então o fantasma desaparece. Vá para **337**.

281

Katarina olha para você, agastada. "Ela é minha! Eu preciso de seu sangue e o de outras garotas para me manter jovem!" Por um momento, você vê através de sua ilusão de juventude e enxerga sua verdadeira aparência, encarquilhada e corruptamente envelhecida; então ela o ataca! Você precisa lutar, então volte para **71**.

282

Na cozinha há alguma comida boa - pão, biscoitos, queijo, frutas secas e outras coisas. Pode conseguir bastante suprimento aqui (some 6 refeições a suas Provisões). Você está procurando por ervas para um Alquimista? Se estiver, volte à referência com o mesmo número do pote que ele lhe pediu para levar. Se não estiver, pode sair e voltar ao corredor principal. Agora você vai:

Abrir a porta norte?	Vá para **332**
Abrir a porta oeste?	Volte para **221**
Seguir a passagem leste?	Vá para **353**

283

Você bate e tranca a porta enquanto o guarda de armadura a atinge com, seus punhos envoltos em metal. Agora pode tentar a porta leste da varanda, mais próxima de você (vá para **302**), ou a porta no extremo sul da varada (volte para **244**).

284

Sem uma arma mágica, não há esperanças de vencer o Conde; outras coisas como feitiços e Água-benta podem causar alguns danos, mas não podem superá-lo. O Conde o deixa exausto com seus ataques até que, finalmente, mergulha as presas em sua garganta quente e pulsante, rasgando pele e músculo e fazendo o sangue jorrar no ar. Sua busca fracassou.

285

Jogue dois dados e some 2 ao resultado. Se o total for menor ou igual a sua HABILIDADE, você pode escapar; vá para **383**. Se o total for maior, terá que lutar, então volte para **236**.

286

Você faz um ataque final contra sua inimiga, mas ela sumiu! Diante de seus olhos ela desaparece, deixando apenas uma risada fantasmagórica para trás. Obviamente, ela realizou alguma fuga mágica.

Você faz uma breve revista no lugar, sabendo que ela pode retomar tão repentinamente quanto partiu. Carrega ornamento de ouro e jóias valendo 7 Moedas de Ouro (acrescente isso ao seu Tesouro) e também encontra uma poção mágica de cura em uma mesa, que carrega consigo (acrescente-a a seus Equipamentos). Essa poção pode ser bebida a qualquer hora, exceto durante os combates, e recuperará 3 pontos de ENERGIA. Agora você pode sair e retomar ao corredor, seguindo para o sul; volte para **31**.

287

Quando abre a tampa de cristal do caixão, um choque elétrico corre por seu braço e o faz desmaiar; perca 3 pontos de ENERGIA. Volte para **229**.

288

Jogue um dado. Se o resultado for 1, volte para **151**. Se o resultado for 6, vá para **322**. Se o resultado for qualquer outro número, volte para **202**.

289

Um pouco depois, os ratos recuam para seus esconderijos - onde quer que seja. Você sai da varanda e segue para a porta ao sul. Volte para **244**.

290

Jogue um dado. Se o resultado estiver entre 1 e 4, o ataque da Aparição irá diminuir 1 ponto de sua HABILIDADE; apenas se o resultado for 5 ou 6 é que teve sorte o bastante para evitar o ataque. E sua intuição lhe diz que provavelmente há outras criaturas mortas-vivas, piores, que você ainda não encontrou! Vá para **316**.

291

Você conta a Lothar sobre Katarina e sua natureza má e ele não parece nem um pouco surpreso. Muito seriamente ele diz que lhe contará sobre os Heydrich e como você poderá vencê-los; volte para **196**.

292

Você tem uma Espada Mágica? Se tiver, vá para **388**. Se não tiver, vá para **340**.

293

Os penetrantes e brilhantes olhos verdes de Katarina prendem os seus; ela está tentando o mesmo truque que Reiner usou! Volte para **264**.

294

Abrindo a porta oeste, você vê um corredor que continua seguindo para oeste a sua frente. Está bem iluminado e há um grosso tapete carmim no meio do chão de cerâmica. Há uma porta próximo a você, na parede norte, e outra um pouco mais à frente; também pode ver que há uma porta bem a sua frente no fim do corredor, e que este vira para o sul neste ponto. Você vai:

Fechar essa porta e abrir aquela ao sul da plataforma, se ainda não fez isso?	Volte para **131**
Abrir a porta norte próxima a você?	Volte para **182**
Abrir a segunda porta ao norte?	Volte para **267**
Abrir a porta oeste a sua frente?	Volte para **34**
Seguir o corredor para o sul?	Volte para **31**

295

Você agora se encontra enfrentando um grande e agressivo urso marrom. Você tem uma Série de Ataque para enfrentar esse animal antes que sua dona, uma jovem carregando uma longa espada, se junte ao combate. Então você terá que enfrentá-los ao mesmo tempo. A cada Série de Ataque, jogue dois dados para cada um de vocês três; o combatente com a maior Força de Ataque será aquele a lançar o ataque efetivo e danoso. O urso protege sua dona e você precisa matá-lo antes de poder causar qualquer dano à mulher.

	HABILIDADE	ENERGIA
URSO MARROM	7	8
GUARDA-FLORESTAL	10	9

Se vencer, vá para **393**.

296

Um pouco antes de chegar à plataforma, você alcança uma porta fechada no lado norte da passagem. Atrás dela pode ouvir um breve ruído, algum tipo de trituração. Você abrirá a porta para investigar (volte para **241** se fizer isso), ou vai ignorá-lo e seguir direto para a plataforma (volte para **191**)?

297

Pêlo começa a surgir em seu rosto, suas mãos e seu corpo, e você sente dentes caninos crescendo em seu maxilar, causando grande dor. Perca 3 pontos de ENERGIA. Você agora tem uma Aflição de Licantropia Maior; precisa rápido de ajuda! Volte para **154**.

298

A antiga criatura morta-viva tem uma maldade elemental e um ódio profundo por criaturas vivas, não será afetada por sua FÉ, e lutará até o fim!

ESPECTRO HABILIDADE 10 ENERGIA 14

Se vencer, poderá sair e seguir para a Cripta, mas primeiro jogue um dado. Se o resultado for 6, vá para **389**. Se o resultado for qualquer outro número, vá para **354**.

299

O que você usará? Se tiver um deles, tentará o alho (vá para **349**) ou o amuleto do Conde (vá para **398**), para manter os lobos afastados; ou tentará jogar comida para eles (volte para **39**)?

300

Você não encontra nada digno de nota, então volta ao corredor. Pode abrir a porta no fim do lado leste (vá para **351**) ou seguir o corredor para o sul (volte para **166**).

301

Você tenta falar algo, sacudir a garota, mas ela não acorda. Pode tentar o método honroso de beijá-la para fazê-la acordar (vá para **327**), ignorá-la e revistar a sala (vá para **368**), ou sair dali, voltar ao hall de entrada e abrir a porta norte (volte para **101**).

302

Você encontra a tranca; a chave entra suavemente e a porta se abre de imediato. O aposento está bem iluminado: há tapetes no chão, bancos do tipo de igreja e, no lado leste oposto a você, um grande órgão de foles, meio obscurecido pelos drapeados de parede, roxos e negros. Um conjunto de candelabros maciços - doze deles - fica em um lado do órgão. Também pode ver uma porta na parede norte da sala de música; enquanto entra para investigá-la, um som lúgubre sai do órgão, mesmo sem que ninguém o toque! Enquanto imagina o que está acontecendo, começa um barulho de arranhões e corrida e você vê que a varanda está infestada de ratos negros, coisas maldosas, com fortes e afiados dentes amarelos, que dizem, carregam a peste - e eles estão vindo em sua direção! Você vai:

Fechar essa porta e ficar dentro da sala do órgão?	Vá para **391**
Correr para a porta norte da sala?	Vá para **335**
Tentar silenciar o órgão de algum jeito?	Volte para **37**
Deixar a sala e tentar correr para a porta no lado sul da varanda?	Volte para **171**

303

O Sábio parece muito sério e diz que você não quer ir lá embaixo. O Conde mantém prisioneiros na Cripta, e ela está protegida por armadilhas e um monstro encantado, particularmente horrível, feito de ossos. “De qualquer jeito, está trancada, e o Conde mantém a chave em seu quarto; a tranca é mágica e só aquela chave pode abri-la. É uma grande chave de ferro, já vi o Conde carregando-a - mas, como disse, você não quer realmente ir lá. Oh, não!” Retorne a **75**.

304

Você tem um Crucifixo ou um Escudo de Fé? Se tiver pelo menos um desses itens, volte para **104**. Se não tiver nenhum deles, volte para **74**.

305

Você entra em uma sala com ricos tapetes de desenho intrincado, poltronas suntuosas e confortáveis, mesas cobertas de rendas e pratarias. Há três quadros com molduras douradas, na parede leste, e você decide andar até lá e observá-los. Um deles mostra um homem alto e atraente, com cabelos negros com grandes entradas e profundos olhos verdes; a placa sob o quadro diz: “Conde Reiner Heydrich”. O segundo mostra uma jovem extremamente atraente, com cabelos negros encaracolados e os mesmos impressionantes olhos verdes; ela usa um vestido negro e jóias de esmeralda. A placa sob seu quadro diz: “Katarina Heydrich”. A terceira pintura não tem qualquer placa e o rosto da figura foi destruído, embora se possa ver que antes o quadro mostrava um homem excepcionalmente alto, de rosto liso e cabelos loiros. Você tem uma Espada Mágica? Se tiver, vá para **355**. Se não a tiver, volte para **49**.

306

Dentro da garrafa há um conhaque envelhecido que possui magníficos poderes restauradores. Quando bebido, pode-se ganhar 4 pontos de ENERGIA. Você pode bebê-lo agora, ou guardá-lo para mais tarde (se guardá-lo, anote em seus Equipamentos, e pode bebê-lo a qualquer hora, exceto durante combates). Boris pode ter sido um beberrão, mas ele reconhecia um bom fortificante quando via um, e você ficará feliz em beber à sua memória! Agora pode abrir a tumba do Chanceler, se ainda não o fez (vá para **359**) ou seguir para o cruzamento em T à frente no corredor (volte para **230**).

307

Você abre a porta e entra em uma espécie de santuário; a sala está às escuras, e você precisa de alguma luz para poder enxergar. Há toalhas brancas e amarelas sobre as mesas, peças penduradas nas paredes para decorar a sala, pequenos banquinhos e uma escrivaninha. Há também um livro sobre uma cadeira que atrai sua atenção, então você o pega. É a história das vidas de homens-santos e curandeiros famosos, e tem uma assinatura na primeira folha de Gunthar Heydrich. Pode levar o livro com você, se desejar (se o levar consigo, inclua o Livro dos Curandeiros em seus Equipamentos).

Há um buraco de espionagem na parede leste, e você sobe num banquinho para olhar por ele. Mais além, pode ver um quarto vazio com dois Zumbis parados de guarda, segurando temíveis alabardas. Atrás deles, há uma porta entreaberta, levando a uma câmara vazia com uma escada de pedra. Não parece haver nenhum jeito de entrar no Quarto dos Zumbis daqui, por isso você sai e segue para a porta no fim do corredor leste externo; volte para **258**.

308

Como a Geléia o acerta, uma bolha de material viscoso explode sobre seu corpo. Quando a gosma escorre sobre você, seu corpo começa a se transformar e a criar um fino pêlo negro. Sua armadura e mochila caem e seus braços se transformam em asas de couro. Guinchando, você voa pela porta para esperar a chegada de seu novo mestre!

309

Jogue um dado, então some 1 ao resultado. Esse é o número de vezes que o lobo o morde antes de você conseguir abrir a porta e chegar ao outro lado da água, e você perde 2 pontos de ENERGIA para cada mordida. Se essas mordidas reduzirem sua ENERGIA para zero, ou menos, você está morto e sua aventura terminou. Se ainda estiver vivo, correrá pelo rio em pânico. O lobo pára na beira d'água, uivando em frustração; quando você olhar para trás, o primeiro lobo se transformará em uma nuvem amarelada de gás e, então, num morcego gigantesco que voa para o Castelo Heydrich! Não há nenhum sinal do Gnomo. Agora você pode entrar no barco e atravessar o rio (volte para **138**) ou continuar ladeando-o (volte para **187**).

310

O Espectro dá golpes em suas costas, o que o fere e o atrasa; você cai no chão de pedra, devido à força dos golpes, e o monstro morto-vivo drena-lhe o resto de sua força vital. Sua busca termina aqui.

311

A escada termina numa plataforma, onde você chega a uma porta de madeira negra toda decorada com runas cobertas de prata. Quando tenta abri-la, a maçaneta se transforma numa garra que agarra seu pulso. “Deixe esse lugar” a porta entoa sonoramente, “você não pode entrar aqui.” A garra solta sua mão. Uma porta falante! Pode tentar passar por ela (vá para **342**) ou desistir e voltar para o pátio (vá para **380**).

312

Alguma coisa, no tamanho da sala em que está, o incomoda. Você imagina que seja próxima a de Gunthar e sabe onde fica o quarto de Lothar. Deve haver um quarto perdido nessa área, se seu palpite estiver certo. Checando cuidadosamente a parede oeste, descobre que seu palpite está certo; há uma porta secreta aqui. Você abre, e usa sua lanterna para examinar a sala escura à frente. Esse quarto vazio contém apenas um caixão de pinho. Você entra, e bate nele, quebrando a madeira com o cabo de sua espada e espalhando a terra negra sobre o chão. Registre no quadro de Notas de sua *Folha de Aventuras* que você destruiu um dos caixões de Reiner Heydrich e ganhe 1 ponto de FÉ! Volte para **289**.

313

Você olha em volta, procurando por qualquer coisa que possa ter valor, mas enquanto procura nas estantes, ouve um som de borbulhas e goladas atrás de você. Girando, vê uma monstruosidade amarelo-esverdeada, escorrendo para fora do sarcófago e bloqueando sua passagem para a porta. E mais horrível de tudo, no meio da confusão melada e escorregadia, você pode ver o que seria o restante de um rosto humano! Ele escorrega pelo chão em sua direção, arrastando-se nas extremidades, como pseudópodos, para alcançá-lo. Você deve enfrentar esse horror!

GELÉIA NECRÓTICA HABILIDADE 7 ENERGIA 9

Se a Geléia Necrótica ferir, vá para **367**. Se superar esse horror, volte para **184**.

314

Antes de continuar, você nota que o lobo maior tem um brilho dourado no pescoço: uma coleira de ouro e um pequeno pingente. Este tem um desenho esculpido: parece com o que lembra ter visto rapidamente na carruagem. Deve ser o brasão de armas dos Heydrich, ou algo assim. Pode levar o Amuleto do Conde consigo, se quiser (se o fizer, acrescente isso ao seu Tesouro); é valioso e vale 3 Moedas de Ouro. Você continua sua jornada para o Castelo sem mais nenhum incidente, então vá para **362**.

315

Quando destranca a porta, uma pequena e afiada lâmina salta do umbral da porta e deixa, por pouco, de infligir um doloroso ferimento em sua mão. Ganhe 1 ponto de SORTE por causa desse acontecimento feliz. Você empurra a porta; vá para **382**.

316

Você sobe uma escada de madeira, íngreme e estreita, até chegar a uma plataforma diante de uma porta de madeira decorada com hieróglifos em âmbar e prata. Alguma coisa está arranhando o outro lado da porta. Há um distinto e desagradável cheiro de cemitério aqui. Você pode reunir sua coragem e abrir a porta (vá para **390**), ou recuar pelas escadas, e abrir a porta ao norte, no hall de entrada (volte para **101**).

317

Se tiver o Livro dos Curandeiros, você decide mostrá-lo a Gunthar. Se tiver uma Aflição, Gunthar o ajudará em troca de conseguir o livro de volta, então vá para **375**. Se não tiver uma Aflição, ainda assim Gunthar o compensará se devolver-lhe o livro, então volte para **235**. Se não tiver esse livro, mas sim o Livro das Espadas, volte à referência com o mesmo número da página mágica desse livro.

318

O Alquimista diz que irá preparar uma poção que poderá ajudá-lo, mas quer 8 Moedas de Ouro pelo valor dos ingredientes (moedas, ou outro Tesouro que valha 8 Moedas de Ouro). Se tiver 8 Moedas de Ouro (ou algo equivalente) e concordar em pagar, volte para **79**. Se não tiver as 8 Moedas de Ouro, mas tiver algum Tesouro e quiser a poção, volte para **36**. Se não tiver nenhum tesouro, ou não quiser pagar, você sai pela porta a oeste; vá para **373**.

319

A porta grande aqui está trancada. Você tem as Chaves do Castelão? Se as tiver, volte para **87**. Se não as tiver, você não pode abrir a porta, então desista e tente a porta leste ali perto; volte para **227**.

320

De volta ao corredor, você vai:

Abrir a porta ao norte?	Volte para **267**
Abrir a porta a oeste?	Volte para **34**
Seguir pelo corredor e virar para o sul?	Volte para **31**

321

A criatura espectral se atira contra você, mas suas mãos param pouco antes de seu pescoço e ela sibila de frustração. Sua FÉ o protegeu do ataque! Ela se enrola em sua capa e simplesmente desaparece! Aumente sua FÉ em 1 ponto. Você continua sua jornada em segurança até a carruagem parar no sopé de uma colina, onde você desce; a carruagem desaparece, correndo em meio à névoa pesada e logo está fora de vista. Vá para **362**.

322

O jovem agarra uma cimitarra da parede e luta; ele é um espadachim muito melhor do que você esperava!

WILHELM HYEDRICH	HABILIDADE 8	ENERGIA 7

Se vencer, você escolheu atacar Wilhelm? Se foi assim, vá para **379**. Se foi ele o primeiro a atacar, volte para **21**.

323

FEITIÇO DE SORTE recuperará 3 pontos de SORTE onde quer que o use, o que você pode fazer quando quiser, exceto durante combates. Volte para **102**.

324

Se você sofre da Aflição de Licantropia, volte para **7**. Se você tem a Aflição de Licantropia Maior, vá para **386**. Se não tem nenhuma dessas Aflições, volte para **51**.

325

Quando você está andando pela sala, um dos morcegos de pedra voa da parede e arranha seu rosto. Perca 2 pontos de ENERGIA. Você tenta combater o ataque mas a criatura mágica desapareceu! Você alcança a porta e a abre; vá para **341**.

326

Você usa seu ombro contra os pesados portões de madeira, e eles se abrem com um ranger que o deixa bem nervoso. Você atravessa uma pequena área de entrada até chegar a um grande pátio. A sua frente, vê grandes portas de metal decoradas do outro lado do pátio e além da entrada, no que parece ser uma Cripta de família. Há também duas portas a oeste, e uma porta logo virando a esquina, que se abre para a parte sudeste do prédio principal. Você vai:

Seguir para as portas de metal ao norte?	Volte para **2**
Abrir a porta sul?	Volte para **18**
Abrir a primeira porta a oeste?	Vá para **377**
Abrir a segunda porta a oeste?	Volte para **54**
Seguir para a Cripta?	Volte para **90**

327

Jogue um dado e some 5. Se o resultado for menor ou igual a sua FÉ, volte para **62**. Se o resultado for maior, volte para **16**.

328

Tremendo, você abre uma veia e deixa o sangue escorrer para o cálice. Enquanto o líquido escarlate pinga dentro do pote, símbolos vermelhos brilham diante de seus olhos e parecem dançar na borda do cálice.

Você pula, em alerta, quando uma mão fria toca seu ombro. “Você quase desmaiou” Siegfried diz, “mas a mágica está feita. Olhe!” Ele aponta para uma inigualável espada brilhando em meio a uma luz branca sobre a mesa, a sua frente. Embora tenha perdido pontos de ENERGIA ao doar seu sangue, ao pegar Nightstar, energia penetra em você, fazendo-o recuperar seus pontos de ENERGIA e adicionando mais 4! Nightstar é uma espada mágica de considerável poder. Com ela, poderá somar 1 ponto de HABILIDADE quando estiver lutando com qualquer criatura; porém, quando lutar com um Vampiro, poderá somar 2 pontos a sua HABILIDADE. Esses pontos extras de HABILIDADE o permitem ultrapassar seu nível *Inicial* de HABILIDADE e pode mesmo elevar seu nível de HABILIDADE acima de 12, se seu nível *Inicial* era alto o bastante para isso, no caso desses pontos extras. Você também pode ganhar 1 ponto de FÉ e 2 pontos de SORTE por encontrar esse maravilhoso prêmio. Volte para **82**.

329

Os olhos felinos de Katarina brilham em desagrado. “Seu pequeno covarde,” ela grita, “pensei que fosse um guerreiro!” Você pode atacá-la (volte para **71**), ou mudar o tom e dizer que afinal *gostaria* de matar seu irmão (vá para **399**).

330

Uma fumaça penetra no quarto através de uma grade no chão, uma figura irradiando uma hedionda maldade, uma Aparição! Jogue um dado e some 3. Se o resultado for menor ou igual a sua FÉ, volte para **44**. Se o resultado for maior, volte para **124**.

331

O olhar de Katarina penetra em sua alma e seus olhos o deixam indefeso, incapaz de agir. "Você é impetuoso, mas não é um mau lutador, e eu tenho o que fazer com você" ela sussurra suavemente. Você está encantado, incapaz de resistir a suas sugestões. "Há um homem aqui que desejo destruir. Ele já foi meu servo, mas agora não confio mais nele, e será divertido para mim que você faça esse serviço." Ela sorri, e você sente que faria qualquer coisa que ela lhe pedisse. "Saia daqui, siga para o sul e abra a segunda porta a leste. Mate o homem ali." Você sai como ordenado e abre a porta que ela especificou; volte para **227**.

332

Essa porta tem uma pequena fechadura de prata. Você tem uma Chave de Prata? Se a tiver, volte à referência de número igual ao da chave. Se não a tiver, não poderá abrir essa porta. Você poderá voltar e abrir a porta a oeste do corredor, se ainda não o tiver feito (volte para **221**), ou poderá seguir pela passagem leste (vá para **353**).

333

No fim do corredor leste, logo antes de alcançar a plataforma, há a sala onde você lutou com o monstro; fitando-a, você vê uma arca. Está fortemente trancada, mas pode abri-la com as Chaves do Castelão. Porém, a maldita tranca *ainda* não quer abrir! Intrigado, observa-a mais cuidadosamente, e nota uma pequena placa de prata com o que parece ser um obscuro código esculpido nela. Volte para **123**.

334

A cobra agora está enrolada em suas pernas. Você deve perder automaticamente 1 ponto de ENERGIA a *cada* Série de Ataque, não importando quem tenha a maior Força de Ataque (deduza 1 ponto de sua ENERGIA a cada Série de Ataque até o fim do combate). Também deve sofrer uma penalidade extra de perda de 2 pontos em sua HABILIDADE devido ao aperto, até matar a Cobra do Rio. Volte para **236** para acabar o combate.

335

Jogue um dado; se o resultado for 1 ou 2, você foi mordido uma vez; se for 3 ou 4, foi ferido duas vezes; 5 ou 6 e você recebeu três mordidas de rato. Para cada mordida deve reduzir 1 ponto de ENERGIA antes de chegar à porta ao norte e batê-la atrás de você, deixando os ratos de fora, se ainda estiver vivo! Vá para **361**.

336

Essa escrivaninha está trancada, embora você possa encontrar uma chave para abri-la, em meio às Chaves do Castelão. Entretanto, quando você mexe na gaveta, ouve um arranhar, como se pudesse haver algum tipo de armadilha ali dentro. Você:

Usa a chave para abrir a gaveta?	Volte para **219**
Abre a primeira gaveta, se ainda não tiver feito isso?	Vá para **392**
Abre o cofre?	Volte para **271**

337

Você segue pelas escadas com renovado vigor e fé; ganhe 1 ponto de FÉ e 1 ponto de SORTE. Na base da torre do sino, você acha o alçapão escondido e recupera a espada que Siegfried descreveu. Some a Espada Mágica a seus Equipamentos. Essa Espada Mágica não é muito poderosa. Não soma nada a sua HABILIDADE quando a estiver usando. Entretanto, há criaturas por ali que só podem ser feridas com armas mágicas, então a espada é muito valiosa! Também brilhará no escuro, quando lhe ordenar isso, e você não precisará usar sua lanterna de novo. Agora pode retornar ao pátio, então vá para **380**.

338

Você abre a porta do quarto, que é iluminado por um globo perolado de luz mágica, brilhando suavemente sobre um caixão de cristal de quartzo que está sobre um cadafalso magnificamente decorado. Dentro do caixão, vê um homem. Incrivelmente alto, com mais de dois metros, cabelos loiros ondulantes, rosto liso, uma boa estrutura e bastante musculoso; o corpo certamente foi embalsamado. No cadafalso está um pequeno escudo ornamental, onde se lê simplesmente “Siegfried Heydrich”.

Embora não possa ver nenhum objeto pertencente ao gigante loiro, dentro da tumba, pode haver algum lugar para escondê-los. Você vai:

Tentar abrir o caixão?	Vá para **384**
Esperar um pouco para ver o que acontece?	Volte para **229**
Sair e descer a escada?	Volte para **224**

339

Você acerta o que certamente é um golpe mortal. Com um grito inumano, o corpo do Conde cai e lentamente transforma-se em uma nuvem de gás. Olhe seu espaço de Notas, em sua *Folha de Aventuras*. Você destruiu pelo menos dois caixões de Reiner Heydrich? Se sim, volte para **19**. Se destruiu apenas um, ou mesmo nenhum, vá para **357**.

340

Não pode lutar com a Sombra sem uma arma mágica. Você corre para as portas de metal ao norte; a Sombra o acerta uma vez nas costas (perca 2 pontos de ENERGIA), mas não o segue. Volte para **2**.

341

Você entra numa câmara suntuosa, iluminada por brilhantes lanternas a óleo, com lentes de cristal vermelho. Drapeados pretos, carmim e prata escurecem as paredes e você não pode ver nenhuma saída. A sala é magnificamente mobiliada com teca e nogueira, prataria e mármores brilham na luz suave. Cerca de seis metros à frente, um balcão se ergue sobre os degraus de mármore com baluastres dourados e ali está um homem de cabelos negros com olhos brilhantes, envolto numa capa de profundo negro e carmim. O Conde! Atrás dele, pode-se ver uma moça acorrentada, seu longo cabelo avermelhado caindo sobre seus ombros nus, lutando inutilmente para libertar-se. Seu adorável rosto vira-se para você e ela grita por socorro. Mas seus olhos estão fixos no terrível, negro, carismático Conde; seus olhos verdes estão em fogo quando o olham e seus lábios se abrem, antecipadamente. Jogue um dado e some 6 ao resultado. Se o total for menor ou igual a sua FÉ, volte para **274**. Se o total for maior, volte para **167**.

342

Você bate na porta com o punho de sua espada, para não estragar a lâmina. A porta responde atingindo-o fortemente no diafragma com a maçaneta de metal! Eventualmente, você derruba a porta, mas sofrerá alguns danos no processo. Jogue um dado; o resultado é o número de pontos de ENERGIA que você perde antes de conseguir derrubar a porta. Atrás dela, as escadas continuam a subir e você vê o fraco contorno de uma torre de sino. Também pode ouvir gritos estridentes e bater de asas. Você pode subir (volte para **33**), ou voltar para o pátio (vá para **380**).

343

Você resiste à odiosa tentativa da mulher de controlá-lo e a atinge com sua espada, infligindo-lhe a perda de 2 pontos de ENERGIA.Volte para **106** e continue o combate.

344

Você grita que não lhes deseja nenhum mal, mas a mulher já lançou uma flecha que o acerta; perca 2 pontos de ENERGIA. Abaixando o arco, ela gesticula para o urso, que rosna mas não o ataca. Ela se aproxima, desculpando-se, e explica que é uma Guarda-florestal, cujo o trabalho é proteger as árvores, e ela não espera que alguém que vagueia pela noite tenha boas intenções! Ela cuida do ferimento leve que a flecha causou.

Valderesse, a Guarda, é uma pessoa amigável e prestativa; você lhe conta sobre sua jornada para salvar Natassia das garras do Conde Heydrich. Com isso ela fica bem séria. “O Conde é um homem muito mau. Lobos ferozes e bandos de morcegos infestam as terras à volta de seu castelo, e as pessoas daqui dizem que ele rapta mulheres jovens para serem suas escravas – ou pior. Mas nem sempre foi assim. Seu irmão, Siegfried, que foi Conde antes dele, esse sim era um homem bom e decente ...” mas ela pára ao som de um trovão e uma pesada chuva começa a açoitar os galhos das árvores acima de suas cabeças. “Vamos, vamos para a balsa!” Você a segue em direção ao rio, e no caminho ela lhe dá alguma comida para ajudá-lo em sua jornada; some 2 refeições a suas Provisões. Volte para **13**.

345

Quando se senta para conversar com Lothar, dores agudas percorrem seu corpo e você está lutando para respirar em meio a espasmos de agonia. Perca 4 pontos de ENERGIA. Lothar pega um frasco em sua escrivaninha e consegue derramar um pouco do líquido dourado em sua garganta. Tossindo e cuspindo, lentamente você recupera suas forças. “Você concordou em ajudá-la, não foi?” Lothar diz tristemente, enquanto você se senta com a cabeça entre os joelhos. Olha para ele, rosto envergonhado e concorda. “Bem, você pode não ter pensado em cumprir isso, mas se deu sua palavra livremente para aquela bruxa, não pode quebrá-la sem sofrer as conseqüências.” Ele obviamente está pensando no quanto pode confiar em você. Você jura que está ali para acabar com o mal e ele parece acreditar em sua palavra; volte para **196**.

346

Você avança em direção ao Conde, torcendo para dar um golpe inicial de espada bem poderoso, ao mesmo tempo que lança o feitiço. Entretanto, só conseguirá dano adicional se tiver a Força de Ataque maior e acertar-lhe um golpe durante essa Série de Ataque. Volte para **26**.

347

Jogue dois dados e some os resultados. Se o total for menor ou igual a sua HABILIDADE, vá para **396**. Se o total for maior, volte para **190**.

348

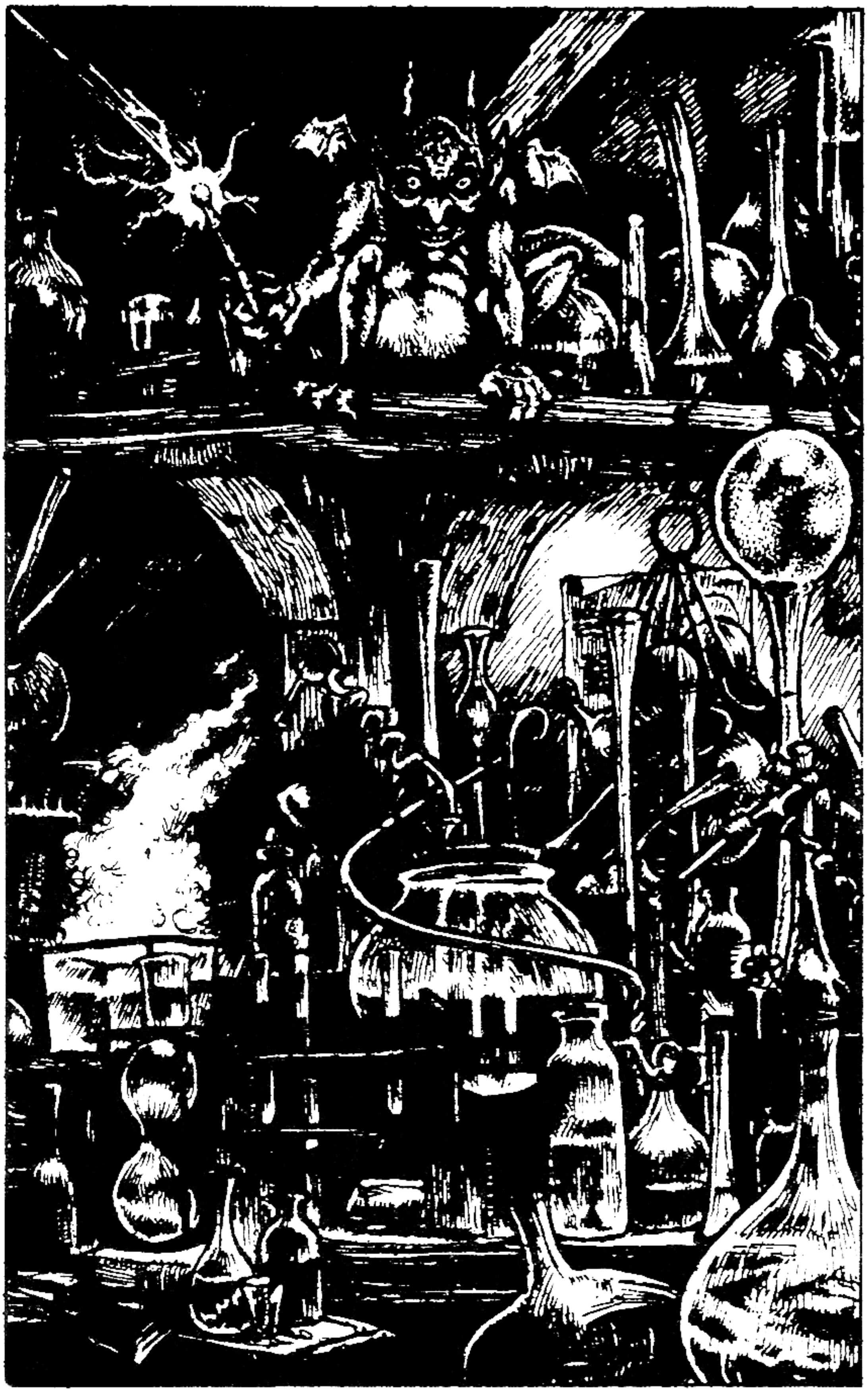
Você revista os Zumbis, mas não encontra nada de valor. Passa pela porta entreaberta na parede leste e entra em outra câmara vazia. Aqui há uma escada de pedra e as paredes são iluminadas por tochas, em suportes. Você sobe a escada, e quando chega ao topo, está sob um feixe de luz do luar vindo de uma janela circular, bem no alto da parede norte. Se tem a Aflição de Licantropia, volte para **297**. Se tiver a Aflição Licantropia Maior, volte para **204**. Se não tiver nenhuma dessas Aflições, volte para **154**.

349

Alho não afastará lobos!Você é mordido enquanto agita o alho diante deles; perca 2 pontos de ENERGIA. Agora terá de lutar, então volte para **103**.

350

Você sussurra o nome de Siegfried e o baú se abre. Dentro, está uma magnífica e brilhante cota de malha de ferro prateada! Ansiosamente, você tira sua armadura de couro e veste essa proteção superior; sua aparente falta de peso lhe diz que ela é mágica! Ganhe 1 ponto de FÉ e 1 ponto de SORTE por essa excelente aquisição. A cota de malha aumenta sua HABILIDADE em 1 ponto, mas apenas durante combates. Ela *pode* aumentar sua HABILIDADE além do nível *Inicial* – e se sua SORTE atual for 12, sua HABILIDADE agora é 13 com essa soberba armadura mágica! Encantado com seu prêmio, você segue para a Cripta. Volte para **191**.



351

Abrindo a porta, ouve chiados e esguichos. Entrando, cuidadosamente, pela porta entreaberta, você vê uma extraordinária coleção de jarros, potes, panelas e instrumentos de metal, ferro e vidro, colocados sobre mesas e prateleiras. Queimadores à óleo mantêm líquidos borbulhando e soltando nuvens de gás, e há um estranho e ácido odor metálico. Observando-o de perto está uma criatura pequena, verde, humanóide e com asas, sentada numa prateleira na parede; está brincando com uma pequena varinha de bronze que brilha e solta faíscas. Pode tentar atacá-la - seja ela o que for (vá para **366**), ou pode tentar falar com ela (volte para **9**).

352

Gradualmente sua visão normal retorna e, a partir da luz das tochas do corredor, você pode ver na escuridão. O Thassaloss estava, claramente, guardando o baú de carvalho que fica em cima da mesa de pinheiro, nessa outra câmara vazia. Infelizmente, o baú está bem trancado e amarrado, e você não pode abri-lo. Sente-se frustrado e enganado e grava na memória para voltar aqui, se encontrar qualquer chave que sirva no baú! Volte para **320**.

353

Depois de andar cerca de três metros, chega a uma porta no lado norte da passagem, e então a iluminação suave continua pelo corredor até uma porta ao fundo. Você abrirá a porta norte (volte para **307**) ou a porta ao fundo (volte para **258**)?

354

A maldade morta-viva do Espectro sugou quase toda sua força vital; reduza 1 ponto de sua HABILIDADE. Agora vá para **389**.

355

Você reconhece o retrato sem rosto como sendo de Siegfried Heydrich e sai da sala furioso com esse sacrilégio. Pode abrir a porta na junção dos corredores leste e sul (volte para **351**) ou seguir pelo corredor ao sul (volte para **166**).

356

Enquanto você atravessa a sala, uma das cabeças de lobo em pedra rosna e parece pronta a saltar da parede e atacá-lo, mas você escapa do guardião mágico e chega à porta oposta a salvo. Volte para **341**.

357

A nuvem de gás se move numa velocidade inumana, seguindo pela escada e saind6 da Cripta; escapou de sua vista muito rápido, mesmo você correndo o mais rápido que podia em sua perseguição. O Conde fugiu para reestruturar seu corpo, descansando em um caixão secreto que você não descobriu, e agora não será mais capaz de encontrá-lo. Se ainda não fez isso, pode agora desacorrentar a soluçante Nastassia, envolvê-la com alguma coisa quente, e levá-la até o portão do Castelo, fazendo a longa caminhada de volta a Leverhelven. Você resgatou a garota, e a população local ficará grata. Mas o Conde ainda mantém seu reino de terror e sua vitória é vã.

358

Você entra na cabana e a revista. No quarto do Gnomo encontra o retrato de um homem mau e cadavérico, mas sem dúvida atraente; cabelo negro escovado para trás e duas profundas entradas e penetrantes olhos verdes, que parecem olhar através de você. Ele tem um sorriso debochado no rosto, e sua capa negra e carmim traz o mesmo brasão de armas que viu na carruagem do Conde. Abaixo do retrato há uma simples plaqueta de metal com letras rudimentares onde se pode ler “Mestre”. É mais sábio manter-se longe do Gnomo!

Passando pela cozinha, você vê o brilho de ouro sobre a mesa e um generoso suprimento de comida que pode precisar para sua jornada. Também há um grande cachorro roncando diante do fogão. Você vai:

Atacar o cão?	Volte para **40**
Tentar passar	
Silenciosamente pelo cachorro?	Volte pra **89**
Sair e atravessar o rio?	Volte para **187**
Sair e entrar no barco?	Volte para **138**

359

Abre a porta para encontrar a horrível cena: o sarcófago de pedra, nessa sala vazia, foi aberto e uma *coisa* verde, meio decomposta, que algum dia foi humana, arrastou-se para perto da porta, corroendo um osso. Imediatamente ela pula, rosnando, para atacá-lo. Um atordoante fedor de carne pútrida o enjoa e enfraquece. Você lutará com essa criatura (volte para **122**) ou tentará fugir e fechar a porta, trancando a coisa lá dentro (volte para **88**)?

360

O Corvo é um inimigo feroz e perigoso. Ele sempre ataca seu rosto e você grita em agonia quando ele arranca-lhe um olho! Perca 2 pontos de sua HABILIDADE; registre a Maldição do Corvo, em seu quadro de Aflições, de sua *Folha de Aventuras.* A menos que consiga a cura dessa Aflição, você não será capaz de recuperar esses pontos perdidos de HABILIDADE! Cambaleando, mãos no rosto que sangra, você segue pela porta até o fim da passagem sul. Volte para **252**.

361

Você está em algum tipo de oficina. Há ferramentas desconhecidas sobre as mesas e bancos de trabalho, prismas e lentes montados em anéis de ferro, pequenas cestas feitas de sândalo e outras madeiras exóticas e aromáticas. Examinando tudo, você deduz que deve ser a oficina de um joalheiro; encontra um broche de prata e ametista que vale 2 Moedas de Ouro (acrescente-o a seu Tesouro) e algumas barras de prata que são muito pesadas para carregar. Os ratos ainda estão arranhando o outro lado da porta, portanto, você tem tempo bastante para fazer uma boa revista. Está com sorte! Numa gaveta secreta da escrivaninha, encontra um Anel de Regeneração mágico (acrescente-o a seus Equipamentos) que pode colocar em seu dedo. O anel brilha, com força, sempre que der o golpe mortal em meio a uma batalha, e você ganha 2 pontos de ENERGIA. Entretanto, o anel *não* funciona *durante* um combate, apenas ao final, quando já tiver vencido!

Já encontrou Gunthar Heydrich? Se ainda não o encontrou, volte para **289**. Se já o encontrou, jogue dois dados e some 2 ao resultado. Se o total for menor ou igual a sua HABILIDADE, volte para **312**. Se o total for maior, volte para **289**.

362

Você segue pela trilha estreita que tem uma subida e, de repente, sai da névoa para uma área completamente limpa. Brilhantemente iluminado por três quartos de lua, está o impressionante Castelo Heydrich! Pode subir e entrar pelos portões entreabertos (volte para **326**) ou dar a volta no lugar para ver o que pode descobrir (volte para **50**).

363

Você se senta cuidadosamente ao lado de Katarina. Ela lhe oferece um pouco de vinho e nota sua hesitação; rindo, ela mesma bebe para demonstrar que não está envenenado. Mesmo assim, você toma cuidado em só provar um gole! Então ela lhe pergunta algo estarrecedor: “Você está aqui para matar Reiner?”

O que você responderá? Você:

Concorda que está aqui para matar Reiner Heydrich, seu irmão?	Vá para **399**
Nega que pretenda matar o Conde?	Volte para **329**
Diz que está ali para resgatar Naslassia, a jovem da vila?	Volte para **281**

364

Você examina uma sala bastante confortável, que evidentemente era usada para jantares, onde sempre havia muito o que comer e beber. Entre as poltronas, banquinhos e sofás, encontra dois objetos de interesse. Primeiro, há uma garrafa que cheira a conhaque. Embora nela restem apenas dois grandes goles, cada um recuperará 4 pontos de ENERGIA.Você pode beber um ou os dois agora, ou guardar o conhaque para mais tarde. (Se fizer isso, acrescente a garrafa a seus Equipamentos, subtraindo um gole sempre que o consumir. Se guardar o conhaque, pode bebê-lo a qualquer hora, exceto durante os combates.) Há também um pequeno pano, num canto da sala, e quando você o retira, encontra um pequeno espelho prateado sobre uma mesa. Se quiser guardá-lo, acrescente um Espelho Prateado a seus Equipamentos.

Sai da sala e volta ao corredor. Na porta a leste oposta, ouve um som de batidas e um grito. Talvez alguma coisa tenha sido descoberta ou alguém foi alertado! Agora você precisa decidir se abre a porta a nordeste (volte para **332**) ou se segue pela passagem leste (volte para **353**).

365

O monstro o acerta tantas vezes quanto for o resultado do dado que você jogou, e para cada vez, você perde 2 pontos de ENERGIA. Se sobreviver a esse ataque, corra para fora da varanda com a Chave da Cripta e de volta à parte nordeste do Castelo. Felizmente, o Espectro não entrará nessa área bem iluminada ao norte - mas, infelizmente, mesmo ainda estando vivo, você perdeu 1 ponto de sua HABILIDADE, por causa da perda de força vital causada por esse horroroso morto-vivo. Você corre pelo corredor até a plataforma, vá para **389**.

366

A pequena criatura alada o ataca com sua varinha mágica em miniatura. Onde quer que o atinja, causa a perda de 3 pontos de ENERGIA, em vez dos 2 habituais!

HOMÚNCULO HABILIDADE 8 ENERGIA 5

Se vencer, volte para **57**.

367

Se você tiver a Maldição do Morcego, volte para **308**. Se não tiver essa Aflição, mas tiver a Maldição do Curandeiro, volte para **278**. Se não tiver nenhuma dessas Aflições, volte para **239**.

368

Você começa a procurar por quartos secretos, alçapões e coisas do gênero - e dá as costas para a garota. Ela se levanta de seu local de descanso e você está para ter uma surpresa bem desagradável. Volte para **62**.

369

Lothar, o Castelão, olha com horror quando você avança para lutar com ele. Agarrando sua espada, ele fará o melhor que puder!

LOTHAR	HABILIDADE 9	ENERGIA 10

Se vencer, volte para **234**.

370

Você rola pela beira de um precipício e seu corpo é cortado em pedaços pelas rochas da ravina abaixo. Você falhou miseravelmente em sua missão!

371

Você abre a grande porta negra que dá para leste e entra num corredor úmido e abafado, em que o mal quase pode ser tocado. Sua fonte de luz mostra brilhos que se refletem à frente, e você vê os ossos amarelos do guardião que avança, implacavelmente, em sua direção. A imensa criatura-esqueleto com quatro braços - um Thassaloss Maior - carrega uma maciça foice negra; grandes órbitas vazias e de brilho esverdeado reluzem sobre um sorriso sem expressão, no maxilar. Você pode lutar com essa coisa (volte para **22**) ou, se puder, jogar-lhe um feitiço (volte para **93**).

372

Você pode atacar o Vampiro com sua arma mágica e feri-lo. Ele não usa qualquer arma, mas abusa de sua força inumana para bater e atingi-lo com seus punhos poderosos, e agarrar seu rosto e braços. Com HABILIDADE maior que as limitações de um simples mortal, o Conde Reiner Heydrich é um inimigo verdadeiramente poderoso!

CONDE REINER HEYDRICH	HABILIDADE 13	ENERGIA 21

Se a ENERGIA do Conde for reduzida a 4 pontos, ou menos, nessa luta, volte direto para **28**. Mantenha o registro não só do atual nível de ENERGIA do Conde, mas de seu nível de HABILIDADE também, já que mais tarde, poderá cruzar com ele novamente!

373

De volta ao corredor, você pode abrir uma porta no lado oeste, oposta à sala do Alquimista, se ainda não tiver feito isso (volte para **240**) ou ir para o fim da passagem sudeste e lá abrir a porta (volte para **252**).

374

Siefried parece descontente e diz que você *precisa* conseguir a espada. Se concordar, volte para **328**, mas deve ignorar todos os comentários feitos acerca de sua ENERGIA, FÉ ou SORTE, nessa referência. Se ainda se recusar, volte para **259**.

375

Você entrega o Livro dos Curandeiros para Gunthar, que fica contentíssimo em tê-lo de volta. Reiner o roubou há alguns meses e Gunthar não foi capaz de encontrá-lo, sem que os espiões do conde - seus ratos e morcegos - o seguissem. “Isso me ajudará em meu trabalho” diz o homem agradecido, “e eu tentarei ajudá-lo mesmo que Katarina tente me punir por isso!” Ele joga um feitiço que irá curar qualquer Aflição que você tiver (se tiver mais de uma Aflição, pode escolher qual delas esse feitiço curará; risque essa Aflição de seu quadro de Aflições em sua *Folha de Aventuras).* Agora, você pode sair e abrir a porta a oeste da plataforma (volte para **294**) ou pode mostrar a Gunthar qualquer outro livro que tenha encontrado no Castelo, seguindo para a referência do mesmo número que houver nesse livro.

376

Katarina olha para o livro que você carrega. “Talvez eu possa ajudar afinal” ela diz e pega o livro e o abre. Ela respira fundo quando chega à página mágica. “Essa é a espada de Siegfried, sabe” ela sussurra. “Reiner aprisionou-a aqui. Ele tem muito medo dela, porque é uma das poucas coisas que pode realmente matá-lo. Eu posso libertá-la e dá-la a você, mas precisa me fazer um favor em troca.” Você concorda com a cabeça, ao menos pode ouvi-la. “O Castelão, Lothar, está planejando algo contra mim. Eu quero que você o mate. Então eu desfarei o feitiço que guarda, magicamente, a espada aqui e darei a você.” Você concordará em matar Lothar para ela (volte para **198**) ou se recusará a fazer isso (volte para **248**)?

377

Você abre a porta para uma sala de estrebaria. Parece vazia, mas há um estranho cheiro aqui - de lobos - e pode ouvir rosnados através da fina parede sul, então você decide não seguir naquela direção! Agora você vai:

Entrar e revistar a sala cuidadosamente?	Volte para **5**
Seguir para a Cripta?	Volte para **90**
Seguir para as portas de bronze ao norte do pátio?	Volte para **2**
Abrir a porta ao sul do pátio?	Volte para **18**

378

Você entra numa biblioteca iluminada por um globo de luz mágica, suspenso no ar. Há centenas de livros nas prateleiras, mas uma, em particular, está cheia de trabalhos sobre Mortvania e a família Heydrich, você examina rapidamente alguns deles. Lê sobre a época em que Siegfried era o Conde e a terra florescia, até ele desaparecer, misteriosamente, e Reiner se tornar Conde! Desde então, a miséria e o medo se tornaram a constante na vida das pessoas. Parece que muitos Heydrich foram tiranos cruéis e déspotas; sobre o tataravô de Reiner, Eckhart, você lê um pequeno texto que diz que “a gente comenta que ele é Vampiro”. Na contracapa está escrito em letra elegante “e agora, eu alcancei esse estado abençoado.” Já que é a assinatura de Reiner Heydrich que está na página, você sabe o que *isso* significa!

Quando começa a achar que gastou tempo demais ali, chega a um pequeno livro, sem título, com várias ilustrações de armas. Em uma página, a 188, há um suave brilho mágico que o atrai. Nessa folha do livro há uma gravura iluminada de uma espada, coberta de runas e levantada em direção ao céu por um musculoso e poderoso homem bronzeado. Você leva o livro; acrescente o Livro das Espadas a seus Equipamentos, e anote o número da página mágica. Agora você sai, e procura, na passagem leste, por escadas que o levem ao andar superior. Volte para **47**.

379

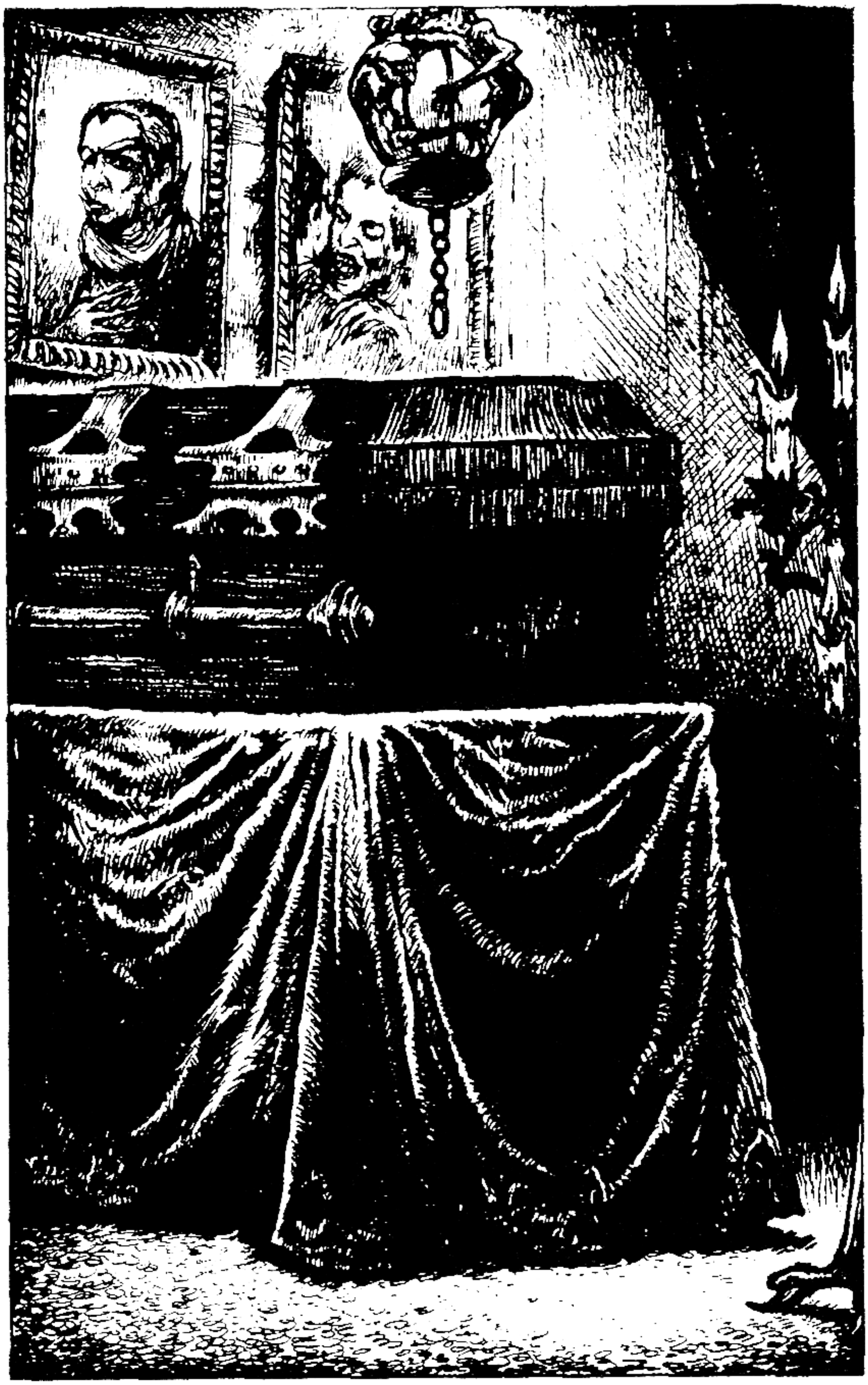
O pobre Wilhelm era um idiota indefeso que não lhe desejava nenhum mal. Por esse ato cruel e maldoso, perca 2 pontos de FÉ e 2 pontos de SORTE. Volte para **21**.

380

De volta ao pátio principal, você pode investigar a Cripta, se ainda não fez isso (volte para **90**) ou seguir direto para as portas principais ao norte (volte para **2**).

381

O sorriso doce de Katarina o conquista completamente. “Você foi maravilhoso” ela sussurra. “Agora eu sou a Condessa aqui.” Você será seu servo para sempre ou pelo menos até que um guerreiro com mais sorte, ou mais valente, o mate, libertando-o dessa prisão!



382

Você entra no quarto do Conde, um pesadelo de espalhafatoso horror. Um grande caixão de mogno, com dobradiças e alças de prata, está no centro do quarto, sobre uma mesa de madeira, cercado de panos negros e carmim. Nas paredes, quadros e tapeçarias mostram os antepassados do Conde, todos com cabelos negros e grandes entradas que traem sua natureza vampiresca. Alguns ainda têm o sangue de suas vítimas escorrendo, e um deles está ao lado de um Demônio de Fogo! Eles parecem olhá-lo com maldade, enquanto você examina a sua volta. Andando pela sala, você também encontra um cofre trancado debaixo de uma segunda mesa, e uma escrivaninha com duas gavetas e uma pilha de pergaminhos, cuidadosamente dobrados, e penas para escrever sobre eles. Cheio de medo, você se aproxima do caixão e o derruba. A madeira se quebra, a tampa cai e a rica terra negra se esparrama pelo chão. Você esmaga a tampa do caixão com o punho de sua espada. Registre no Quadro de Notas de sua *Folha de Aventuras* que você destruiu um dos caixões de Reiner Heydrich e ganhe 1 ponto de FÉ!Agora você:

Abrirá o cofre?	Volte para **271**
Abrirá a primeira gaveta?	Vá para **392**
Abrirá a segunda gaveta?	Volte para **336**

383

Você segue pela trilha até o outro lado do rio, e anda através da névoa fina. Não há pássaros cantando, nem sinais de vida; esse silêncio é enervante. Depois de algumas horas, você chega a uma pequena cabana em meio a uma clareira; uma linha fina de fumaça azul sobe preguiçosamente pela chaminé. Olhando, cautelosamente, pela porta entreaberta, vê um homem lá dentro, dormitando em frente ao fogão. Ele usa roupas de couro marrom e cinza, e há uma longa faca encurvada em suas mãos. Você vê pouco de onde está, embora possa sentir o cheiro de boa comida sendo feita!

Se não dormiu na cabana do Gnomo, você está muito cansado agora, e *tem* que dormir aqui. Você pode atacar o homem, esperando ganhar pela surpresa (volte para **27**), ou pode entrar e falar com ele (volte para **126**). Se você já dormiu na cabana do Gnomo, tem a opção de ignorar o homem e seguir em sua jornada (volte para **228**).

384

Jogue um dado e some 5 ao resultado. Se o total for menor ou igual a sua FÉ, volte para **229**. Se o total for maior, volte para **287**.

385

Você fez um achado de sorte: um amuleto élfico de prata, numa corrente de contas de reza. Ganhe 1 ponto de SORTE por encontrar esse amuleto de sorte. Você agora sai e pode tentar a porta a leste, seguindo pelo corredor ao sul (volte para **227**) ou tentar a porta ao sul no fim do mesmo corredor (volte para **319**).

386

Você olha em volta e, de repente, um raio de luar atravessa a janela da torre e o atinge. Você muda de forma, rápida mas dolorosamente, e uiva para a lua através de seu focinho! Você agora é um lobisomem a serviço do Conde, e sua aventura termina aqui!

387

Uma nuvem verde de vapor venenoso flutua, em ondas, saindo do pequeno frasco quebrado dentro da gaveta. Você afasta sua cabeça rapidamente, mas ainda assim respira um pouco dela e logo está sofrendo convulsões incontroláveis. Quando vê o Conde entrando no quarto e sorrindo malevolamente, você desmaia. Sua missão termina aqui!

388

A Sombra não é fácil de ser atingida, mas com sua Espada Mágica, pode infligir-lhe algum dano.

SOMBRA HABILIDADE 8 ENERGIA 6

Se vencer, você poderá investigar a porta ao sul, se ainda não o tiver feito (volte para **18**), ou poderá checar as portas de metal ao norte (volte para **2**).

389

Você segue o corredor ao norte e depois para leste, em direção às escadas que descem. Você lutou comum Thassaloss Menor no Castelo? Se lutou, volte para **333**. Se não lutou, volte para **296**.

390

Você abre a porta e olha para dentro da sala de teto baixo com alguns degraus de pedra visíveis no outro lado. Ossos e horríveis restos de carne ensangüentada e apodrecida espalham-se pela sala, e o ocupante - um gigantesco Ghoul - pretende que você seja sua próxima refeição! Jogue um dado e some 4. Se o total for menor ou igual a sua FÉ, volte para **30**. Se o total for maior, volte para **70**.

391

Infelizmente, os ratos começam a passar pelos buracos atrás de um dos drapeados da parede e a atacá-la. Perca 1 ponto de ENERGIA por causa da mordida de um espécime especialmente violento. Você precisa correr para a porta ao norte, então volte para **335**.

392

A primeira gaveta da escrivaninha está destrancada e você encontra uma pequena bolsa de couro com 4 Moedas de Ouro (some isso a seu Tesouro). Você agora pode tentar abrir a segunda gaveta (volte para **336**) ou tentar abrir o cofre (volte para **271**).

393

Você acabou de matar uma guardiã da floresta que suspeitava com razão de um viajante noturno – perca 1 ponto de FÉ e 1 ponto de SORTE! Revistando o corpo, encontra comida bastante para 4 refeições (acrescente-as as suas Provisões) e 3 Moedas de Ouro (some isso ao seu Tesouro).

Conforme continua sua jornada, começa a chover e logo você está encharcado e com frio. Mas, finalmente, alcança o rio e logo encontra a cabana de um barqueiro com um pequeno barco ancorado. Volte para **13**.

394

"Não posso fazer nada quanto a elas" o Sábio suspira, "mas você pode tentar Gunthar. Ele diz ser um curandeiro, então pode ser capaz de ajudar. Sobe as escadas, através da porta com a maçaneta de prata." Retorne para **75**.

395

O feitiço é inútil contra Katarina. Ela pode seduzir pessoas, mas não *bebe* realmente sangue: ela não é um Vampiro! Katarina avança assim que você termina de lançar o feitiço; perca 2 pontos de ENERGIA. Retorne a **106** para terminar o combate; se estiver usando a espada mágica Nightstar, poderá acrescentar um bônus de 1 ponto a sua HABILIDADE.

396

Você bate a porta e decide partir rápido. Pode abrir a porta oposta, na parede a oeste (volte para **221**), ir até a porta ao norte, no fim da passagem (volte para **332**), ou seguir pela passagem a leste (volte para **353**).

397

Já encontrou Katarina Heydrich? Se já a encontrou e concordou em matar Lothar para ela, volte para **345**. Se encontrou, mas se recusou a fazer isso (ou a atacou), volte para **291**. Se ainda não a encontrou, volte para **247**.

398

Ao avistar o amuleto, os lobos recuam e se mantêm longe de você, choramingando. Pode ver que não há nada de interessante em seu covil, e imagina que o mesmo se aplica ao que está por trás das portas a oeste do pátio. Então você:

Abre as portas de bronze ao norte?	Volte para **2**
Aproxima-se da Cripta?	Volte para **90**
Abre a porta ao sul?	Volte para **18**

399

"Excelente", diz a sombria dama. "Quando ele estiver morto, eu governarei como Condessa!" Você tem o Livro das Espadas? Se tiver, e quiser mostrá-lo a Katarina, volte à referência que é *duas* vezes o número da página mágica do livro (ou seja se a página mágica for 70, volte à referência **140**). Se não tiver esse livro, ou se o tiver, mas não quiser mostrá-lo a ela, volte para **119**.

400

O corpo sem vida daquela que seria governante do Castelo Heydrich cai no chão. Não há nenhum grito hediondo, como o grito de entrega da alma do Conde ao inferno, mas simplesmente, o suspiro de uma mulher má, encontrando seu fim. Quando ela cai, sua aparência muda. A ilusão de sua juventude desaparece, e uma figura envelhecida e encarquilhada fica aos seus pés. Nastassia soluça de horror e afasta os olhos, afundando o rosto em seu peito. Você coloca o braço em seus ombros e a leva lentamente para as escadas, para longe desse lugar do mal. Virando-se, quando deixa a Cripta, pode ver a sombra de Siegfried parado atrás de você, acenando em adeus. *Enfim posso descansar em paz,* percebe-lhe o sentimento, e acena de volta quando ele faz um gesto final para abençoar um guerreiro tão valente quanto ele, porém melhor sucedido. O Castelo Heydrich foi libertado de sua maldade atemporal por suas mãos. Você guarda sua espada e leva a garota de volta para casa, para a recepção do herói que, certamente, espera sua volta.

A CRIPTA DO VAMPIRO

Conseguirá você acabar com o maligno reinado de terror do Conde Heydrich?

VOCÊ é um valente aventureiro e tem viajado pelas gélidas montanhas de Mauristatia, à procura de lendarias riqueza e fortuna... mas o que encontrou fez seu sangue congelar.

Você descobriu, por acaso, o terrível segredo dos habitantes do local. Poderá você libertá-los da maligna tirania do sedento Conde, ou sucumbirá a um horripilante destino?

Para embarcar nessa eletrizante aventura, tudo de que precisa sao dois dados, lápis e borracha.

VOCÊ decide que rotas seguir, que perigos enfrentar e contra quais adversários lutar.

COLEÇÃO AVENTURAS FANTÁSTICAS
Uma sensação no mundo inteiro!

Ilustração de capa por
Les Edwards

EDITORA
MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-44-5

Atenção!!!

Este livro foi trazido à você por Oculum Malum.

Este é um material de distribuição de fãs para fãs destes livros e seus direitos autorais de publicação no Brasil, pertencem à Editora Marques Saraiva.

Copyright © by Marques Saraiva Gráficos e Editores

Este e-book se destina única e exclusivamente a quem possui o livro original e tem o objetivo de preservar o livro da ação do tempo e do manuseio do mesmo.

Se você adquiriu este material e não possui o livro original, delete-o imediatamente de seu computador pois caracterizar-se-á crime de pirataria.

É proibida a comercialização deste material.

Obs: Este lançamento foi um trabalho em parceria, entre mim, Oculum e o tomasmp.

Visite: http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32247471
http://aventuras-fantasticas.blogspot.com/

Dúvidas, sugestões ou reclamações? Mande um e-mail para
oculum.malum@gmail.com